

NEU! DVD + 2 CDs für nur € 4,99
05/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXTRA-CD IM HEFT!
Anarchy Online Test-Version:
7 Tage lang kostenlos spielen!
Anarchy online
2 CDs + DVD IM HEFT
Demo-CD
Video-CD
PC-Games-DVD
(auch mit DVD-Player abspielbar)
EXKLUSIV-DEMO
Cultures 2
Zwei spielbare Aufbau- und Kampf-Missionen
TOP-DEMO
Arx Fatalis
3D-Rollenspiel à la Ultima Underworld
TOP-DEMO
Global Operations
Multiplayer-Demo des Counter-Strike-Rivalen
15 DEMOS: Beam Breakers, Hotel Gigant, Sven, Schiene & Straße, Virtua Tennis u. v. m.
15 VIDEOS: Counter-Strike: Condition Zero, Hitman 2, Ski Park Manager, Warrior Kings
800 MB UPDATES: C&C: Renegade, neue Patches für Starcraft, Operation Flashpoint + riesiges Patch- und Hardware-Treiber-Archiv auf DVD
SPECIALS: Über 50 Shareware-Spiele und Anwendungen auf DVD
Außerdem: Screenshot- und Wallpaper-Galerien und Kino-Trailer
KOMPLETTER CD- UND DVD-INHALT AUF SEITE 192
Gothic 2
Exklusiv bei PC-Games: Die Fortsetzung des Mega-Rollenspiels erstmals angetestet
MEGATEST, 16 SEITEN KOMPLETTLÖSUNG & TUNING-GUIDE
Star Wars: Jedi Knight 2
Der beste Ego-Shooter, seit es Star-Wars-Spiele gibt?
250 Hardware-Produkte und Spiele im Vergleich!
JETZT NEU: Der ultimative PC-Games-Einkaufsführer!
Komplett-PCs der 1.500-€-Klasse
Was taugen die Spiele-Computer von der Stange? Großer Tuning-Guide: So können Sie Ihren Fertig-PC noch schneller machen.
Die 100 größten Geheimnisse von
ANNO 1503
Exklusiv: Mega-Bericht + Video auf CD und DVD + großer Szenario-Wettbewerb!
Tipps zu Die Gilde und Cultures 2
Die richtigen Berufe, die effektivste Waren-Produktion und mehr Geld für Gilde-Spieler. So bauen Sie Ihre Cultures-2-Siedlung richtig auf.
05
4 191278 204996



EDITORIAL
PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Kein **Aprilscherz**

Donnerstag | 07. März 2002
Auf den so genannten „Startseiten" vor jeder der vier Test-Rubriken (Strategie, Action, Abenteuer, Sport) lassen wir von nun an jeden Monat ein Spiel von den PC-Games-Lesern zerlegen. Diesmal auf dem Prüfstand: **Die Gilde, FIFA 2002, C&C: Renegade** und **Dark Age of Camelot**. Bei jedem Feedback kommen auch Leser zu Wort, die hier ihre ganz persönliche Meinung loswerden können. Die Hersteller konfrontieren wir zudem mit unbequemen Fragen – zum Beispiel, wie es zu Bugs kommen konnte. Je mehr Spiele-Fans mitmachen, desto repräsentativer das Ergebnis. Für die Premiere ließ sich die Umfrage nur online auf www.pcgames.de durchführen; ab sofort können Sie auch auf dem Postweg teilnehmen.

Montag | 11. März 2002
Was macht eigentlich Volker Wertich, der Erfinder der **Siedler**? Das haben wir uns auch gefragt und uns deshalb auf die Suche nach ihm begeben. Und ihn gefunden: Das Wertich-Interview bildet den Auftakt für eine neue PC-Games-Rubrik, in der wir berühmte Spieldesigner, Hersteller und Spiele vorstellen, von denen man lange nichts mehr gehört hat. Ab dieser Ausgabe immer auf der letzten Seite.

Mittwoch | 13. März 2002
„**Anno 1503** verschiebt sich von April auf September 2002." Das ist die Information, die wir von unserem Besuch bei Sunflowers mit nach Hause nehmen. Weil die Videos auf der Heft-CD/-DVD aus produktionstechnischen Gründen früher fertig gestellt werden als die Heft-Inhalte, nennt der Kommentator des zehnminütigen (!) **Anno 1503**-Videos den September als Termin. Doch in letzter Minute räumen sich die Macher des Aufbau-Strategiespiels doch noch einen zusätzlichen Monat Sicherheitspuffer ein: Die Gründe für die Verschiebung lesen Sie in der großen Titelstory ab Seite 32.

Freitag | 22. März 2002
Wir schicken Sie in den April – und zwar mit einer extra-dicken Nach-Oster-PC-Games mit vielen Anregungen zur Anlage österlicher Bargeschenke (darunter unser Spiel des Monats: **Star Wars: Jedi Knight 2**). Das gilt erst recht für den neuen Einkaufsführer (ab Seite 124): Unser achtköpfiges Test-Team stellt Ihnen insgesamt 100 (!) Referenz-Spiele vor – inklusive Hersteller, Wertung, Preis, einer Abbildung der Verpackung (zum leichten Wiederfinden im Laden) und einer kurzen Beschreibung. Doch das ist längst nicht alles: Hinzu kommen Add-ons, Spielesammlungen, eine „Schwarze Liste" (vor der viele Hersteller schon jetzt zittern) und eine Aufstellung aktueller Neuerscheinungen. In Zusammenarbeit mit den Experten bei PC Games Hardware liefern wir außerdem konkrete Kaufberatung, falls Sie auf der Suche nach einer neuen Grafikkarte oder einem robusten Gamepad sind.

Montag | 25. März 2002
„Ich hätt' gern was mit richtig viel drin ...", heißt es im PC-Games-Radiospot, der vom 3. bis 5. April bundesweit auf allen einschlägigen Sendern zu hören ist. Warum ab dieser Ausgabe wirklich mehr für Sie drin ist, würde den Rahmen dieses Editorials sprengen – mehr dazu lesen Sie ab Seite 6. Der Sprecher im Spot ist übrigens die deutsche Synchronstimme von Mark „Luke Skywalker" Hamill.

Einen frühlingsfrischen April, viel Vergnügen beim Spielen und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

PETRA MAUERÖDER



... besucht die **Anno 1503**-Macher in Langen und konnte **Anno 1503** in aller Ruhe Probe spielen. Wie ihre Siedlung entstanden ist, können Sie im Video mitverfolgen. Mehr als 100 Spieldetails beschreiben wir ab Seite 32.

RÜDIGER STEIDLE



... spielt derweil den mächtigsten **Anno 1503**-Konkurrenten, der obendrein deutlich früher auf den Markt kommt. Spieldesigner Daniel Dumont erklärt ihm alle technischen Finessen der Prachtgrafik (Seite 44).

GEORG VALTIN

... liefert sich ein heißes Multiplayer-Match mit Nick Wlodyka, dem Produzenten der **FIFA**-Reihe. Was sich bei **FIFA WM 2002** gegenüber **FIFA 2002** ändert, lesen Sie auf Seite 62 (**FIFA 2002**-Feedback: Seite 113).

Inhalt 5/2002

Aktuelles



LAN-Party: Der erste Schultag
PC Games hat die GXP 3: Arena in Göttingen besucht und einen LAN-Party-Neuling bei seiner ersten Netzwerk-Party begleitet.

Vorschau



C&C: Generals
Die Westwood Studios arbeiten wieder an einem Echtzeit-Strategiespiel. Diesmal ohne GDI und Nod.

Test

AKTUELLES



S. 6
Die neue PC Games
Jetzt jeden Monat: das PC-Games-Superpaket



Tatort: Spieleindustrie
Raubkopien sind längst kein Kavaliersdelikt mehr. Lesen Sie, auf welch verschlungenen Wegen die Software-Industrie Milliarden-Verluste erleidet.
S. 24

VORSCHAU

PC Games hat das ersehnte Aufbau-Strategiespiel angetestet und veranstaltet zusammen mit Sunflowers einen exklusiven Szenario-Wettbewerb.



Anno 1503 + Szenario-Wettbewerb
S. 32

Tipps & Tricks

Hardware





Tony Hawk's Pro Skater 3

Steuerung, Spielbarkeit und Dauermotivation: Activision liefert mit der Skateboard-Simulation ein fast perfektes Spiel ab.

Gutes von der Stange? PC Games testet und vergleicht sieben Spiele-PCs der 1.500-Euro-Klasse.

Die 10 besten Tipps, wie Sie Ihrem Prozessor und Ihrer Grafikkarte richtig Beine machen

So können Sie auch mit älteren PCs und betagten Grafikkarten das Imperium „auseinander schnetzeln".

Service

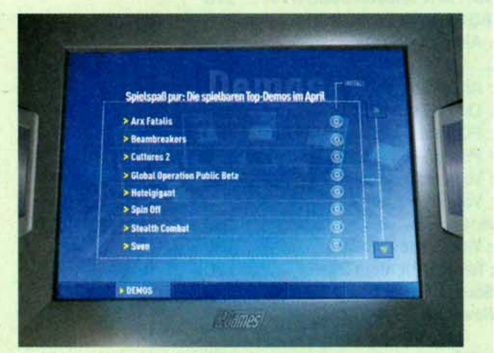






NEU! Das PC-Games-Superpaket mit 2 CDs plus DVD

Jetzt packen wir alles drauf: ab dieser Ausgabe kommt Deutschlands Top-Spiele-Magazin mit zwei CDs und DVD.



DEMO-CD Die wichtigsten spielbaren Demos des Monats kompakt und übersichtlich auf einer CD-ROM.



VIDEO-CD Alles, was Sie brauchen: Spiele-Videos, neueste Patches und Treiber sowie Software-Specials.



DVD-ROM Über 1,7 GB Software: Mehr Demos, Update-Datenbak, Shareware-Spiele, Anwendungen und Tools.



DVD-VIDEO-SHOW 60 Minuten TV-Qualität. Zum Zurücklehnen und genießen am PC oder auf dem DVD-Player.

Feiern Sie mit uns. Zum Start des PC-Games-Jubiläumsjahres (10 Jahre PC Games im Oktober 2002) machen wir Ihnen ein unschlagbares Angebot und bedanken uns für Ihre Treue. Jetzt gibt's noch mehr PC-Spiele-Vergnügen fürs Geld – denn PC Games fasst beide Versionen zu einer einzigen zusammen. Das heißt: Ab sofort erhalten alle PC-Games-Leser nicht eine, nicht zwei, sondern insgesamt drei Discs: zwei CD-ROMs plus zusätzlich eine DVD. Ohne Mehrkosten.

Ebenfalls neu und rundum modernisiert präsentieren sich die Datenstruktur und die Menüführung der PC-Games-CDs und -DVD. Auf der Demo-CD finden natürlich alle PC-Games-Leser weiterhin die besten spielbaren Demos, auch wenn Sie noch kein DVD-Laufwerk besitzen sollten. Die Video-CD umfasst die wichtigsten Video-Beiträge der Redaktion, die aktuellsten Patches und Treiber sowie spezielle Gaming-Inhalte wie MODs oder Zusatzlevels. Gut, wer jetzt noch ein DVD-ROM besitzt. Nicht nur, dass Sie sich dann alle Videos in bester TV-Qualität am PC oder Fernseher ansehen können. Nein, den Datenbereich der DVD (bis zu 2 Gigabyte!) füllt die Redaktion jeden Monat mit zusätzlichen Demos, einer riesigen Patch-Datenbank, witzigen Shareware-Spielen und jeder Menge praktischer Anwendungen und Hardware-Tools.

NOCH KEIN DVD-LAUFWERK? Nutzen Sie unser Abo-Angebot auf Seite 66.

Damit auch alle unsere Leser in den Genuss des Superpakets und der neuen PC-Games-Datenträger kommen können, bieten wir Ihnen in einem speziellen Freundschaftswerbungsangebot, die Möglichkeit spätestens jetzt auf DVD umzusteigen. Für die Werbung eines PC-Games-Abonnenten erhalten Sie für nur € 49,- Zuzahlung ein Hochleistungs-DVD-Laufwerk. Beachten Sie dazu bitte das Angebot auf Seite 66.

Die Daten-Struktur: **Jetzt noch übersichtlicher!**

1. Demo-CD
- Die besten spielbaren Demos des Monats für alle PC-Games-Leser

2. Video-CD
- Die wichtigsten Spiele als Video-Vorschau oder Test-Video
- Die aktuellsten Spiele-Patches
- Die aktuellsten Hardware-Treiber
- Die PC-Games-Screenshot- und -Wallpaper-Galerien
- Die PC-Games-Specials wie MODs, Zusatzkarten oder Add-on-Levels

3. PC-Games-DVD
- Alle Videos in TV-Qualität (mit PC-DVD-Laufwerk sowie DVD-Player abspielbar)
- Aktuelle Kinofilm-Trailer
- **NEU:** Spielbare Extra- und Klassiker-Demos
- **NEU:** Riesige Spiele-Patch-Datenbank
- **NEU:** Die besten Shareware-Spiele des Monats
- **NEU:** Praktische Anwendungen und Hardware-Tools



Morrowind

Ein harmloser Reisender spaziert durch einen Wald und wird prompt von niedlichen Monstern beschnuppert. Solche Überraschungen sind in **Morrowind** an der Tagesordnung. Aber nicht nur der spielerische Inhalt, auch die Technik wird den Magier, Ritter oder Dieb in die Fantasy-Welt eintauchen lassen. Die realistisch wirkenden, von Spielfiguren und Regentropfen verursachten Wellen suchen ebenso ihresgleichen wie die romantischen Sonnenuntergänge vor fantasievollen Kulissen.

Entwickler	Bethesda
Anbieter	Ubi Soft
Termin	Mai 2002



MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



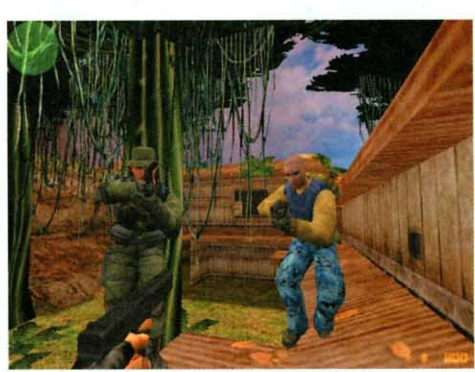
Was Valve mit glücklichen Kühen zu tun hat ...

Die gute 3,5-%-Vollmilch beim HL-Markt um die Ecke kostet roundabout 60 Cent. Da verdienen Molkerei, Supermarkt und womöglich noch ein Großmarkt dran; der EU-Milchquoten-geregelte Bauer verdient wenig oder nichts. Das ärgert den Bauern. Deshalb verkauft der clevere Landwirt seine Milch direkt ab Kuheuter beziehungsweise ab Hof, verlangt nur 40 Cent und behält 40 Cent. Und seine Kunden haben dabei vermutlich auch noch ein besseres Gefühl als unsereins 19:59-Supermarkt-Shopper. Diese Idee des Fabrikverkaufs hat sich Valve für das Online-System „Steam" („Dampf") abgeguckt: Damit können sich PC-Besitzer mit Breitband-Anschluss neueste Spiele beim Hersteller direkt herunterladen. Ganz legal, gegen Rechnung. Wir haben's mit unserer Redaktionsstandleitung ausprobiert: In der Zeit, in der diese vergnügliche Kolumne entsteht, hat Kollege Müller das angebotene Test-Spiel (*Half-Life Deathmatch Classic*) heruntergeladen. Immerhin 500 MByte. Für Entwickler und Publisher hat Steam durchaus Charme: Die Einnahmen kommen ungefiltert an, Software lässt sich easy und unauffällig patchen und auch das Raubkopier-Problem bekommt man elegant in den Griff – wer spielen will, muss sich halt erst mal online einloggen. Und der Spieler freut sich über günstigere Preise. Prinzipiell also eine schöne Sache für Spieler und Entwickler. Der Haken: Ganze Branchen bekommen ein Problem. CD-Presswerke, Verpackungshersteller, Handbuch-Druckerei, Fachhändler. Die Computerspiele-Abteilung bei Media Markt und Karstadt entledigt sich zwar der Kiddies, die während des Unterrichts die Konsolen und Testrechner belagern. Unschöne Nebenwirkung: Die Spiele-Abteilung wird ebenfalls überflüssig. Übertragen auf die Vollmilch bedeutet das: Die glücklichen Kühe und der Öko-Bauer werden noch glücklicher, dafür kann der HL-Markt das Kühlregal abbauen. Doch Valve ist gut beraten, nichts zu überstürzen – das Modell hat durchaus seine Tücken. Ähnliche Projekte der Musik- und Filmindustrie wurden bislang mit ordentlich Steam gegen die Wand gefahren.

PETRA MAUERÖDER

VALVE SOFTWARE STEAM

Bezahlen fürs **Counter-Strike zocken?**





Auf der Entwicklermesse Game Developers Conference in San José hat Gabe Newell, Gründer von Valve Software, die Pläne der **Half-Life**-(dt.)-Erfinder für den neuen Online-Spieleservice Steam („Dampf") enthüllt. Über das Internetportal wollen die Entwickler künftig neue Spiele wie **Counter-Strike: Condition Zero** gegen Gebühr zum Download anbieten, zusätzlich zum herkömmlichen Vertrieb über den Fachhandel. Zu den weiteren geplanten Features gehören ein Chat- und Community-System, eine Anti-Cheat-Software, die die lokalen Dateien auf der Festplatte der Nutzer mit denen im Internet abgleicht, sowie automatische Updates. Derzeit läuft der Service in einer Probephase, in der sich Interessierte noch kostenlos die Beta-Version von **Counter-Strike 1.4** herunterladen können. Bei rund 500 MByte Daten, die für den Download fällig sind, lohnt sich das nur für Zocker mit Breitband-Anbindung, etwa DSL. Ob für Steam zusätzlich zu den Kosten für neue Programme eine monatliche Gebühr fällig wird, ist noch nicht entschieden. Vorläufig werden Kunden, die Produkte von Valve Software regulär im Laden erworben haben, das Angebot unentgeltlich nutzen können.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Spiele-Entwickler feiern sich

Auf der US-Entwicklermesse GDC trafen sich Ende März Kreative und Entscheider der Branche wie jedes Jahr zum Gedankenaustausch. Wieder verlieh ein Komitee bekannter Designer, Programmierer und Firmengründer die begehrten Game Developers Choice Awards für die Top-Produktionen des vergangenen Jahres. Die PC-Entwickler gingen dieses Mal beinahe leer aus, fast alle Auszeichnungen fielen an Konsolentitel. Als bestes Spiel wurde **Grand Theft Auto 3** (PlayStation 2, in Kürze für PC) gefeiert. Die Preise für das schönste Leveldesign und die atemberaubendste Grafik sahnte **ICO** (PlayStation 2) ab. Der Sound-Award ging an **Halo** (Xbox). Nur **Black & White** hielt einsam die PC-Fahne in den Kategorien „Beste Programmierung" und „Innovation" hoch.





UNREAL 2

Epic stellt **Unreal-Benchmark vor**

Epic Games präsentierte auf der Game Developers Conference in San Diego erstmals seinen neu entwickelte Benchmark The Unreal Performance Test 2002. Im Gegensatz zu ähnlichen Tools ist das auf der neuen Version (848) der **Unreal**-Engine basierende Programm auf die Erfassung der reinen Spiele-Performance zugeschnitten. Grafikkarten-Tests werden damit viel praxisbezogener und aufschlussreicher, da das Leistungsvermögen moderner Chips mit einer aktuellen Spiele-Engine untersucht werden kann. Nicht zuletzt aufgrund der weiten Verbreitung seiner Technologie hofft Epic, dass sich der Benchmark in Zukunft als Standard etabliert.



TOMB RAIDER 6

Sexy neues **Lara-Model**



Das holländische Model Jill de Jong tritt ab sofort als Lara Croft für Eidos Interactive in Erscheinung. Ihren ersten Einsatz hatte die Brünette Ende März an der Seite von Chris Barrie (Butler Hillary im Kinofilm): Bei der frühen Präsentation von **Tomb Raider 6** in einer Londoner Nobeldiskothek führte Barrie durch das Programm – de Jong posierte für die Fotografen.

INDIZIERUNGSVERFAHREN GEGEN COUNTER-STRIKE

BPjS hört Spieler an

Der Protest von **Counter-Strike**-Fans gegen die mögliche Indizierung des PC-Titels zeigt offenbar Wirkung: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) will zur Entscheidung am 16. Mai 2002 auch Spielermeinungen in die Beurteilung des Produktes einfließen lassen.

Nach Angaben von BPjS-Referentin Ute Kortländer hätten die vielen Zuschriften von Fans bewirkt, dass die BPjS neue Denkansätze in die Prüfung mit aufnimmt. Vor allem das in diesen Briefen oftmals vorgebrachte Argument, dass **Counter-Strike** im Gegensatz zu bereits indizierten Spielen nur im Netzwerk und Internet gespielt wird und somit „den kommunikativen Gedanken" fördere, wird nun bei der Prüfung berücksichtigt werden. Ob das allerdings reicht, eine Indizierung zu verhindern, sei noch nicht absehbar.

Michael Wegner, Geschäftsführer des Internetportals PlanetLAN, hat sich zudem eingeschaltet und der BPjS angeboten, zwei „objektive" **Counter-Strike**-Spieler aus seiner riesigen Datenbank ausfindig zu machen. Diese können erläutern, dass hinter dem Titel mehr stecke als stupides Geballer. Sie sollen vor dem Gremium unter anderem über den Gedanken des „elektronischen Sports" und die „Altersstrukturen der Spieler" referieren.





Sims beherrschen Charts

Satte 6,3 Millionen Exemplare der Lebenssimulation sind seit Anfang 2000 weltweit über die Ladentische gegangen. Damit gelten die Sims als meistverkauftes PC-Spiel aller Zeiten. Rechnet man die drei bislang erschienenen Add-ons hinzu, summiert sich die Verkaufszahl auf unglaubliche 13 Millionen Stück.

Zickler kickt für Ubi

Ubi Soft hat sich für die kommende Fußball-Simulation WM Nationalspieler die Unterstützung von Bayern-Star Alexander Zickler gesichert. Swing! hat unterdessen ein Lizenz- und Kooperationsabkommen mit dem Schauspieler Ralf Moeller (Gladiator) abgeschlossen.

Innonics insolvent

Wiggles-Publisher und Spiele-Entwickler Innonics ist zahlungsunfähig und hat beim zuständigen Amtsgericht in Hannover einen Insolvenzantrag gestellt. Größter Hoffnungsträger der Firma: das 3D-Taktik-Spiel Sabotage: Resistance 1943.

Werbung auf Grabsteinen

Die englische Acclaim-Niederlassung hat sich eine neue Marketing-Kampagne ausgedacht, die sie Deadvertising nennt: Das neue Konsolenspiel Shadow Man 2 soll auf Grabsteinen angepriesen werden. Ob es so weit kommt, ist zweifelhaft: Die Church of England ist strikt dagegen.

Neues Halo-Projekt

Derzeit machen im Internet Gerüchte die Runde, die besagen, dass Bungie Software (Halo) an einem neuem Action-Spiel mit dem Titel Phoenix arbeite. Angeblich basiere das Spiel auf einer stark verbesserten Halo-Grafik-Engine.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	NEU	COMMAND & CONQUER: RENEGADE
2	▼1	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
3	NEU	DIE GILDE
4	NEU	CIVILIZATION 3 (DT.)
5	▼2	EMPIRE EARTH
6	▼4	STRONGHOLD
7	-	DIE SIMS: HOT DATE
8	▲9	DIE SIMS (DVD)
9	▼5	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (DT.)
10	NEU	HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Quelle:


PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
(2015/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: -
VOLLMITGLIEDER der OSA und Staatsbürger der USA bitte ASAP nach UK kommen, ist IMHO total wichtig, ROFLMAOPIMP!



2 COMMAND & CONQUER: RENEGADE
(Westwood/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: -
VOLLSTRECKER Havoc ist ein Heißsporn und kann vor Coolheit kaum laufen. Sozusagen ein wechselwarmes Wesen.





3 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (DT.)
(Gray Matter/Activision)
Vormonat: 1
VOLLTREFFER, da fällt sie krachend um, die dicke fette Helga. Da wundert man sich ja direkt, warum die nicht geplatzt ist!



4 EMPIRE EARTH
(Stainless Steel Studios/Vivendi Universal)
– Vormonat: 4
VOLLGAS auf dem Weg durch den Technologiebaum, oder kämpfen Sie gern mit Schwertern gegen Musketen? Ja? Ach so, na dann.



5 DIE GILDE
(4 Head Studios/Jowood)
NEU – Vormonat: -
VOLLIDIOT, dieser Kaufmann. Glaubt der doch tatsächlich, ich will ein faires Geschäft mit ihm machen. Muahahahaha!



6 HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
Vormonat: 3
VOLLBREMSUNG, da steht ja ein Sniper, oder halt, was steht da denn? Unglaublich, da steht ein Pferd auf dem Flur ...

7 OPERATION FLASHPOINT
(Bohemia Interactive/Codemasters)
– Vormonat: 7
VOLLKASKO sollten Sie unbedingt für Ihren Panzer abschließen, irgendwie halten sich die Russen nicht an Verkehrsregeln.



8 STRONGHOLD
(Firefly Studios/Take 2)
Vormonat: 5
VOLLMOND? Nein, es sind die Schotten, die quietschvergnügt Ihren Kilt heben. Das sind ja ganz hinterlistige Tricks!



9 CIVILIZATION 3
(Firaxis/Infogrames)
NEU – Vormonat: 8
VOLLRAUSCH sollte als Weltwunder in CIV 3 auftauchen. Auswirkung: Die Zufriedenheit aller Untertanen steigt um zehn Punkte.

10 FIFA 2002
(EA Sports/Electronic Arts)
– Vormonat: 10
VOLLNARKOSE oder warum pennt diese Schlafmütze von Torwart immer? Ach stimmt ja, das ist die verbesserte KI?

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Spin Off



Erst testen, dann spielen: **Spin Off** spinnt den Shareware-Gedanken weiter. Bei **Spin Off**, einer Abwandlung des legendären Geschicklichkeitsspiels **Marble Madness**, lotsen Sie eine Kugel indirekt mit der Maus durch ein Labyrinth. Das Spiel belegte den zweiten Platz bei einem Programmierwettbewerb, den das Start-Up 4fo AG und PC Games ausgeschrieben hatten. Zwei Missionen können Sie gratis antesten (zu finden in der Demo-Rubrik auf der aktuellen Heft-CD). Falls Ihnen das Spiel gefällt, erwerben Sie weitere Levels (Kosten: 1,- bis 2,50 Euro) – und zwar via Paybest-System, bei dem Sie Gutschein-Nummern über eine 0190-Nummer abrufen und damit einkaufen. Abgerechnet wird per Telefonrechnung, eine Kreditkarte ist nicht erforderlich. Mehr Infos unter http://spinoff.4fo.de/ger/home/.



PC GAMES UNTERSTÜTZT AKTION

Karrieresprung dank JUMP

Ob Sie sich als Volontär bei PC Games oder bei einem Spiele-Publisher als Grafiker bewerben: eine abgeschlossene Berufsausbildung ist ein Muss. Damit das heitere Beruferaten nach der Schule ein Ende hat und um jungen Menschen unter 25 den Start ins Arbeitsleben zu erleichtern, hat die Bundesanstalt für Arbeit nun das JUMP-Projekt ins Leben gerufen. Unter der kostenlosen Rufnummer 08000-100001 kann man persönliche Beratungstermine mit Experten vereinbaren, die nützliche Tipps bereithalten und Jobs vermitteln können. Im JUMP-Programm enthalten sind unter anderem Lohnzuschüsse und Weiterbildung, sogar bei einem abgebrochenen Schulabschluss wird geholfen. Mehr Informationen zum JUMP-Projekt finden Sie unter www.arbeit-fuer-junge.de.

TANZT, WACKELT, HAT LUFT

Wackel-Elvis-Spiel kommt!



Populär wurde er durch den Audi-Werbespot, wo er an der Laufruhe des Automatik-Getriebes demonstrierte. Inzwischen lässt der Wackel-Elvis in drei Millionen Autos hipper Jeden-Trend-Mitmacher die Gummifäden- und Kugelschreiberfeder-gelagerten Hüften kreisen. Derzeit entwickelt die Kölner Firma Westka (**Pulleralarm**, **Project Y**) das dazugehörige Spiel zum Hype, bei dem der Anspruch genauso niedrig ausfallen wird wie der Preis. Noch vor Juli darf Elvis losrütteln. Wenn sich da der echte Elvis mal nicht im Grab umdreht ...





Jetzt auch mit spielbarer Demo

Gutschein

Hol ich mir!

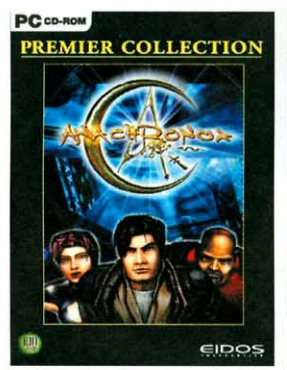
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

Premier Collection: 5 gute Gründe, Geld auszugeben!

Du hast diese Titel bei der Veröffentlichung verpasst? Eidos Interactive veröffentlicht noch einmal die besten Spiele zum günstigen Preis. Da ist für jeden ein Titel dabei. Oder auch zwei?

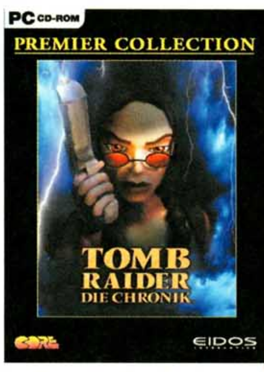
Je Titel nur € 19,95



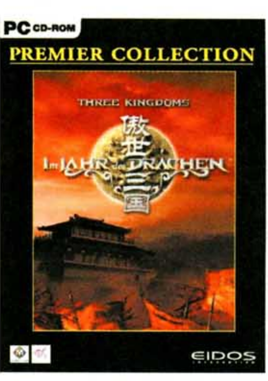
Anachronox



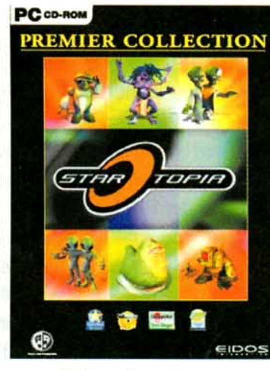
Gangsters 2



Tomb Raider - Die Chronik



Three Kingdoms



Startopia - Die Raumstation

Collectors Value: 3x Futter für dein DVD-Laufwerk!

Alle Titel mit exklusiven Bonusmaterialien, wie z.B. Artworks, Trailer, Wallpaper, Soundtracks, Missionskarten und, und, und ...
Nur auf DVD-ROM!

Je Titel nur € 49,95



Commandos 2

Soul Reaver 1 + 2

Tomb Raider 2-4

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/580419

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

SCHNÄPPCHEN-SHOP NEU
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP NEU
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP NEU
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP NEU
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/994800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
06441/43191

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
036961/72377

MOBI-GAMES NEU
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
02152/2167

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/935311

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
02171/47018

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
02381/25068

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
06174/22064

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
06074/29920

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
07362/6340

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
06282/929020

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/
im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07804/2489

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
089/54507562

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
089/35652170

MONTE MEDIA
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
0881/41458

PLANET MEDIA
Ledererzeile 15
83512 Wasserburg am Inn
08071/510849

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721/912230

PLANET MEDIA NEU
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
0911/2418989

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
09822/286

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
0941/37543

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

www.mcmedia.de

High-End-Soundkarte

Terratec bietet seine High-End-Soundkarte DMX 6fire 24/96 auch ohne externe Metallbox an: Das SoundSystem DMX 6fire LT beherrscht die Wiedergabe von sechskanaligem Sound (Dolby Digital) und greift dazu auf hochwertige 24-Bit/96-kHz-Wandler zurück. Die Soundkarte ist kompatibel zu DirectSound3D, Sensaura3D, A3D 1.0 sowie EAX 1.0 und 2.0. Für 150 Euro eine hochwertige Investition, die auch nach ebenso guten Boxen verlangt.
www.terratec.de

Athlon-XP-Nachfolger

Seit kurzem stellt Chipgigant AMD neue Athlon-XP-Prozessoren mit Thoroughbred-Chipkern her. Dabei wird der gleiche Fertigungsprozess eingesetzt, den Konkurrent Intel bei der Herstellung seiner Pentium-4-Prozessoren mit Northwood-Kern verwendet. Bisherige XP-Athlons wurden noch im 0,18-µm-Prozess gefertigt. Durch den Umstieg auf 0,13 µm werden die neuen Chipkerne kleiner, verbrauchen weniger Strom und entwickeln weniger Wärme. Die neuen Prozessoren sollen Ende April ausgeliefert werden.
www.amd.com

Weltklasse-TFT

NEC stellt einen neuen 18"-LCD-Bildschirm vor. Der MultiSync LCD1880SX hat einen sehr schmalen Metallic-Rahmen und eine maximale Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 Pixeln. Er besitzt zwei DVI-Anschlüsse und einen analogen D-SUB-Eingang. Software zur Hochkant-Darstellung liegt dem edlen Gerät bei. Besonders hervorzuheben ist die neue Hintergrundbeleuchtung, die eine höhere Lebensdauer besitzt und weniger Wärme abstrahlt als bisherige Geräte. Mit drei Jahren Vor-Ort-Service kostet der LCD1880SX stolze 1.795 Euro.
www.nec-mitsubishi.com

TERRATEC SUBSESSION HOMEARENA 5.1

Fünf Boxen **für ein Halleluja**

STARKER SOUND Das 5.1-Boxensystem von Terratec hat eine Gesamtleistung von 55 Watt.

Die Nettetaler Soundprofis von Terratec (Tel.: 02157-81790) haben ein neues Boxensystem in den Handel gebracht. Seine fünf Satelliten bestehen aus Holz, lassen sich an die Wand montieren und besitzen eine Effektivleistung von je sechs Watt. Der Subwoofer soll mit 25 Watt für angenehm druckvolle Bässe sorgen. Die Lautstärke wird über eine Infrarot-Fernbedienung gesteuert. Zum Betrieb des Systems ist eine 5.1-Soundkarte oder ein Dolby-Digital-Verstärker vonnöten. Der Preis des HomeArena-Sets liegt bei 149 Euro.

DATA BECKER WINDOWS XP TUNING

Schneller Spielen mit XP

NÜTZLICH Auf rund 300 Seiten helfen Ihnen kleine Workshops, Ihr Windows XP zu zähmen.

Sie müssen nicht gleich an Ihrer Hardware herumschrauben, um die Spiele-Performance mit Windows XP zu verbessern. Im Buch „Windows XP konfigurieren und optimieren" werden auf knapp 300 Seiten wertvolle und ungefährliche Tuning-Tipps beschrieben. Neben der optimalen Verwaltung von System-Ressourcen zeigt das Buch auch, wie Sie unnötige Funktionen deaktivieren und an Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen. Der Tuning-Begleiter ist für rund 15 Euro im Buchhandel erhältlich.

ATHLON XP 2.100+ UND INTEL PENTIUM 4 2.400

Prozessor-**Gipfeltreffen**

Intel (Tel.: 089-991430) präsentierte auf der CeBIT den Pentium 4 mit 2.400 MHz, während AMD (Tel.: 089-450530) einen Athlon XP „2100+" vorstellte. AMDs Hochleistungs-Prozessor ist allerdings nicht mit 2.100, sondern mit 1.733 MHz getaktet. Ab April wird er bei Alternate (Tel.: 06403-905010) für ca. 390 Euro zu haben sein. Der Pentium 4 wird nur in einer Sockel478-Version hergestellt. Allerdings steht bisher weder ein genauer Auslieferungstermin noch ein genauer Endkundenpreis fest.

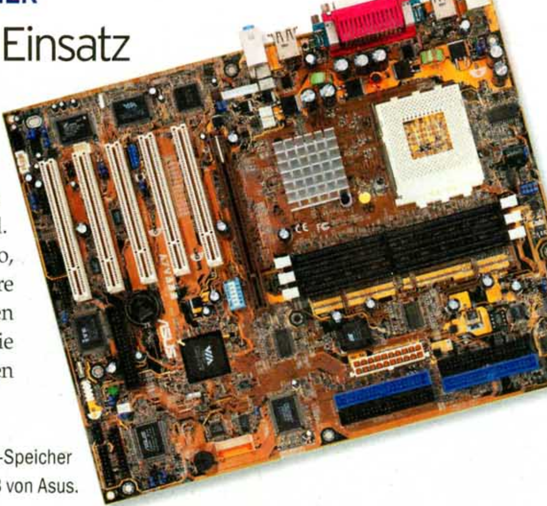


RECHENMONSTER Die neuen Prozessoren von AMD und Intel kosten voraussichtlich knapp 400 und 900 Euro.

MAINBOARDS MIT PC-333-SPEICHER

Schneller Speicher im Einsatz

DDR-Hauptspeicher ist schon lange keine Neuigkeit mehr. PC333-Speicher soll die bislang üblichen PC266-Module jetzt ablösen. Seit kurzem sind die ersten Mainboards mit dem Apollo-KT333-Chipsatz im Handel. Das KT3 Ultra von MSI kostet rund 170 Euro, das A7V333 von Asus etwa 220 Euro. Weitere Hauptplatinen mit den PC333-Chipsätzen Sis645 und Sis745 werden folgen, ebenso wie Mainboards mit Nvidias frisch angekündigten PC333-Chipsätzen Nforce 615-D und 620-D.



NOCH SCHNELLER Erste Mainboards für PC333-Speicher sind bereits im Handel – hier das A7V333 von Asus.

Nvidia-Soundkarten?

Laut Gerüchten hat sich Nvidia die Marke „Soundstorm" in Amerika gesichert. Nachdem die Firma bereits den Soundchip für Microsofts Spielekonsole Xbox hergestellt hat, können wir wohl bald erste Soundkarten unter dem neuen Namen erwarten. Nvidia selbst hat dazu noch keine offizielle Aussage abgegeben.
www.nvidia.de

Mainboard-Chipsätze von Ati

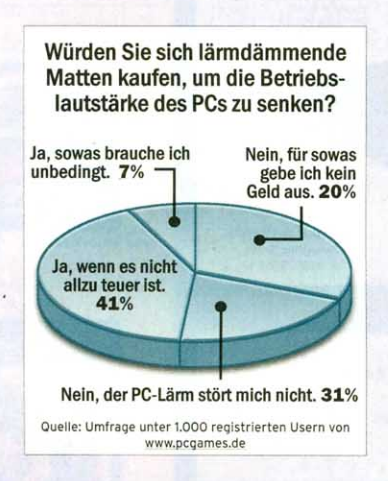
Ati arbeitet an mehreren Mainboard-Chipsätzen, die sowohl für AMD- als auch für Intel-Prozessoren geeignet sind. Sie werden einen Radeon-7000-Grafikchip sowie einen 5.1-Soundchip und Netzwerkfunktionen besitzen. Radeon IGP 320 nennt sich die Northbridge für AMD-Prozessoren, IGP 330 und 340 sind die Chips für Intels Pentium-4-Prozessoren. Dazu passende Southbridges heißen IXP 200/250.
www.ati.com

Neue Headsets

Die Akustik-Profis von Plantronics haben ihr Angebot für Headsets zur CeBIT vergrößert. Das .Audio 80 beispielsweise ist faltbar, besitzt eine Kabel-Lautstärkeregelung und ein hochwertiges Mikrofon. Es wird mit einem edlen Leder-Etui geliefert und kostet 45 Euro. Das .Audio 90 hat größere Ohrmuscheln, die gleichen Features und kostet 49 Euro.

Neue Radeon-Platinen

Datenblätter über neue Produkte von Club 3D/PowerColor zeigten Infos über eine „Radeon 8800", die einen 350-MHz-Chip benutzt und 128 MByte mit 600 MHz (DDR) besitzen soll. Eine „Radeon 8700" soll lediglich langsameren Speicher (550 MHz) verwenden. Preise und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest.



INTEL-PENTIUM-4-NACHFOLGER

Prozessorneuigkeiten von Intel



THRONFOLGER Der Codename des Nachfolge-Chips zum Pentium 4 heißt „Prescott" und soll 2003 erscheinen.

Auf Intels (Tel.: 089-991430) Developer Forum in Silicon Valley gab der Prozessorgigant bekannt, mit seinem Prozessorzugpferd Pentium 4 in Zukunft weiterhin RDRAM und DDR-Hauptspeicher zu unterstützen. Außerdem gab es erste Informationen zum Pentium-4-Nachfolger. Der Hauptprozessor mit dem Codenamen „Prescott" soll im zweiten Halbjahr 2003 erscheinen. Aber auch rund um die Hauptplatine wird sich in Zukunft einiges ändern. Als Ablösung für Laufwerksanschlüsse propagiert Intel die Laufwerksschnittstelle Serial-ATA. In der Übergangszeit sollen Mainboards mit alten und den neuen Anschlüssen verfügbar sein. Aber auch der PCI-Steckplatz erfährt eine Erneuerung: Die neue Schnittstellengeneration heißt „3GIO" und soll bis zu sechs Mal leistungsfähiger sein. Erste Systeme mit dieser Schnittstelle sollen Ende 2003 kommen.

THRUSTMASTER TACTICALBOARD

Kleine Spielertastatur

Das Tacticalboard von Thrustmaster (Tel.: 09123-96580) ist eine bequeme Spielerhilfe. In nützlicher Anordnung sind hier programmierbare Keyboard-Tasten platziert, um dem Spieler die Steuerung von Actionspielen oder Ego-Shootern zu erleichtern. Das USB-Gerät lässt die Erstellung von Benutzerprofilen zu, von denen 52 bereits mitgeliefert werden. Das Tacticalboard ist mit zwei Garantiejahren im Handel erhältlich und kostet 90 Euro.



VIELSEITIG Die 49 Tasten können Sie wie beim Microsoft GameVoice mit Sprach-Chat-Funktionen versehen.

KYRO II SE

Neuer Kyro-Grafikchip



AUFGEBOHRT Mit höherer Taktfrequenz starten die neuen Kyro-II-SE-Grafikkarten von Hercules und Videologic.

Der Grafikchip und der Speicher der neuen Kyro-II-SE-Grafikkarten sind mit 200 MHz getaktet. Das sind 25 MHz mehr als beim Kyro-II-Chip. Des Weiteren wird eine neue Treibertechnik mit dem Namen „Enhanced T&L" eingesetzt, die Polygon- und Beleuchtungsdaten bis zu 15 Prozent schneller berechnet. Videologic (Tel.: 06103-93470) bringt seine Vivid! XS Elite im April für 169 Euro in den Handel. Die Hercules 3D Prophet 4800 (Tel.: 09123-96580) gibt es ab Mai für 120 bis 130 Euro.

WINFAST A250 ULTRA TD

High-End-Grafik im Ladenregal

Leadtek (Tel.: 0031-365365578) bringt mit der Winfast A250 Ultra TD eine Geforce4 Ti 4600 in den Handel, die es in sich hat. Neben dem VGA-Ausgang besitzt sie einen DVI-I-Anschluss und einen TV-Ausgang. Ihre 128 MByte DDR-Speicher arbeiten mit 650 MHz effektiver Taktfrequenz, der Ti-4600-Grafikchip mit 300 MHz. Die 420 Gramm schwere Platine mit dem schnellsten Desktop-Grafikchip hat ihren Preis – und der liegt bei 530 Euro.



MASSIV Der Metallblock der A250 deckt Grafikchip sowie Speicher ab und wird von zwei Lüftern gekühlt.



LAN-Party: Der erste Schultag

Was, wenn ein blutiger Anfänger auf einer Netzwerkparty Computer spielen will? Darf

Das Mädchen an der Registrierung guckt René an, als wüsste er nicht, wie man sich die Schuhe bindet. „Du spielst doch mit rechts, oder?" Sie hält ein rotes Plastikband. René wartet mit ausgestrecktem rechten Arm neben einem wackeligen Haufen aus Computer, Bildschirm und Zubehör. „Klar." Er zögert. „Und?" „Was hältst du dann davon, mir deine andere Hand zu geben? Wenn du die Maus mit rechts lenkst, würde das Band am Gelenk doch stören." Sie grinst süffisant, er stutzt. „Oh – sorry, daran habe ich nicht gedacht."

Es ist Freitagnachmittag. Draußen vor der Lokhalle in Göttingen sind PKWs kreuz und quer im Halteverbot geparkt; aus den offenen Kofferräumen heben Jungs noch mehr PC, Monitore, Tastaturen, Mäuse. Einige wickeln sich Kabel um den Körper, klemmen Kleinkram unter den Achseln fest, um die Hände frei zu haben für die schweren Teile. Andere türmen ihre Ausrüstung auf Gepäck- oder Bollerwagen.

Klack. „Nicht abreißen! Ohne kommst du nicht mehr rein." Als das Mädchen den Einmal-Verschluss des Armbands zudrückt und an René eine Platzkarte, ein Info-Blatt sowie zwei Namensaufkleber überreicht, ist er offizieller Teilnehmer der GXP 3, mit über 2.000 Spielern und zahlreichen Besuchern eine der größten LAN-Partys Deutschlands. Das Info-Blatt gibt Auskunft darüber, wo sich Wasch- und Schlafräume befinden und wo Essen und Getränke verkauft werden. Die Aufkleber soll René auf seinem Equipment anbringen. So kann er beim Verlassen der Party durch Vorzeigen seines Personalausweises belegen, dass er der Besitzer ist.

„Keine Ahnung, wie so ein Event abläuft", erzählt René, nachdem er die Türsteher passiert hat. „Ich bin auch keiner, der ewig vor dem Rechner sitzt und trainiert – eher sogar nur Gelegenheitsspieler. Aber mich interessiert, ob ich trotzdem Spaß habe." Weil er alleine ist, teilt René den Weg zu seinem Platz in kleine Strecken: erst den Bildschirm einige Meter tragen, den Rechner hinterherholen, dann Software, Keyboard und so weiter. Andere scheinen sicher, dass hier nicht geklaut wird, und lassen teure Hardware ohne Wache im Eingangsbereich stehen.

Hinter Glastüren beginnt das Hauptareal der 8.000-qm-Lokhalle. Auf der Bühne am anderen Ende treten Musikstars wie Sting oder Die Toten Hosen auf, wenn sie Göttingen besuchen. Früher rangierten zwischen den Backsteinmauern des Gebäudes Züge. Durch die Dachluken in vielleicht zehn Metern Höhe fällt Licht auf viele, viele Tischreihen und genau arrangierte Stühle



An alles gedacht?

Woran Anfänger bei der Vorbereitung auf ihre erste LAN-Party denken sollten.

1. Informieren Sie sich mit Suchmaschinen und auf Seiten wie www.lanparty.de oder www.planet-lan.de im Internet.
2. Suchen Sie eine Veranstaltung in Ihrer Nähe. Oder mögen Sie Schlafsäle und Duschräume für die Masse?
3. Laden Sie Freunde ein. So haben Sie Ihre Mitspieler schon zusammen.
4. Lesen Sie die Beschreibung der Party genau. Wird geboten, was Sie erwarten?
5. Checken Sie die Website des Veranstalters auch nach der Anmeldung regelmäßig auf News.
6. Lesen Sie die Empfehlungen der Veranstalter: Was müssen Sie von zu Hause mitbringen?
7. Patchen Sie all Ihre Spiele auf die aktuellste Version.
8. Bringen Sie einen gemütlichen Sitz mit. Die Standardbestuhlung kann ungemütlich sein.
9. Bringen Sie warme Klamotten mit. Übernächtigte Menschen frieren leicht.
10. Um Geld zu sparen – bringen Sie Ihre eigene Verpflegung mit.
11. Reisen Sie früh an. Je später die Uhrzeit, desto länger die Schlange an der Registrierung.
12. Schließen Sie gleich Ihr System an und prüfen Sie, ob alles funktioniert. Das wird nicht der Fall sein.
13. Wenn Sie Fragen haben, fragen Sie: andere Party-Teilnehmer oder das Info-Personal.
14. Um das Flair einer LAN-Party mitzukriegen: Laufen Sie viel herum, schauen Sie über Schultern, hören Sie Gesprächen zu, unterhalten Sie sich.

er mitmachen? **Lachen ihn die Großen aus? Kriegt er Haue?**

sowie auf eine Horde von Hobby-Technikern, die Kopfmikrofone tragen, Gehäuse um Zentimeter verrücken, Anschlüsse einstöpseln – ähnlich muss in einem Raumfahrtzentrum die Vorbereitung auf einen Start aussehen. Wo bereits Spiele auf den Schirmen laufen, lässt einen die Präzision der Spieler staunen, so wie man ungläubig einen Indianer bestaunt, der einen Fisch mit einem Speer aus dem Wasser holt: Kurz taucht im Bild weit entfernt eine winzige Figur auf; der Jäger bewegt seine Maus ein, zwei Millimeter weit und schon ist das Ziel getroffen. Kein Zufall, diese Szenen wiederholen sich kurz hintereinander. Auch der Anblick der Programme ist ungewohnt: Teilweise sind die grafischen Details, sogar die Farben, zugunsten der Geschwindigkeit dermaßen reduziert, dass es einem nur mit Mühe gelingt, die Titel überhaupt zu unterscheiden.

In einem äußeren Sitzblock findet René seinen Platz, den er online reserviert hat – da war eine Grundrisszeichnung, auf der er die gewünschte Position anklicken durfte, sobald die 30-Euro-Gebühr an die Organisatoren überwiesen war. Er hat im Gepäck, was in der Checkliste der Veranstalter stand: den PC, eine Mehrfachsteckdose, ein 15-Meter-Netzkabel (extra gekauft), Kopfhörer statt Boxen, Schlafsack und Iso-Matte, Waschzeug. Den nichttechnischen Kram verstaut er unter dem Tisch, dann fängt er an, den Rest obendrauf zusammenzubauen. Links von ihm transferieren drei irgendwelche Daten, rechts spielen zwei einen Taktik-Shooter. Davon abgesehen ist die Reihe noch verwaist. Wie auf Kommando dreht sich das Trio irgendwann um. „Hallo!" „Hey", gibt René zurück. Die Namen gehen im ständigen Raunen rundum unter. Je mehr Teilnehmer die Halle bevölkern, desto lauter surren die Lüfter der Computer. Neben dem Trio steht eine Reisetasche, halb geöffnet, bis zum Rand

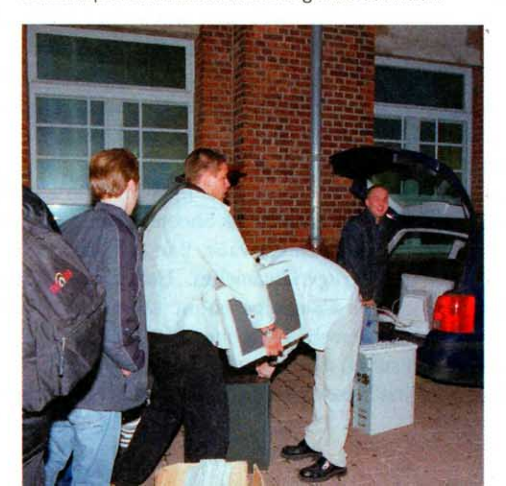

WARTEN An der Registrierung verteilt das Personal an die gemeldeten Spieler Armbänder – als Ersatz für Eintrittskarten.


MITTENDRIN René ist ein Freizeitspieler. Gegen die Profis sieht er kein Land.

gefüllt mit gebrannten CDs. „Filme", sagt einer und blubbert los über irgendwelche Suchprogramme, mit denen man Netzwerke nach freigeschalteten Dateien durchschnüffeln kann. „Hast du auch was zum Tauschen?" René verneint und leise stöhnt er: „Auf so was hab ich ja gar keinen Bock." „Geeks", stimmt ein Nachbar rechts zu. „Die gehen uns jetzt das ganze Wochenende auf die Nerven." Geeks sind frei übersetzt Computerdeppen, solche ohne Freunde.

Auf drei Leinwänden zeigen die Veranstalter die IP-Adresse für das lokale Netzwerk an. Als René seinen Rechner aufgebaut und verkabelt hat, gibt er die Ziffern in der Systemsteuerung ein und erlangt so Zugriff auf die interne Homepage der GXP 3. Ins normale Internet kommt er über die Verbindung nicht. Erst mal studiert er die News: Wie funktioniert die Turnierorganisation? Gibt es Startzeiten? Muss er noch irgendwas machen? Kann er einfach loszocken? Die Antworten: Einerseits laufen Matches zum Vergnügen – da darf sich jeder einklinken, wann er will. Wer andererseits im Wettkampf um Preisgeld spielen möchte, muss sich anmelden. Gestattet ist die Teilnahme in maximal drei Disziplinen. Gespielt wird mit den bekannten Action- und ein paar Strategiespielen. Als Gag am Rande soll sogar der größte **Tetris**-Könner ermittelt werden. Der Zeitplan wird noch verkündet. Obwohl René ahnt, dass er schnell verlieren wird, kitzelt es ihn, sein Glück bei den Turnieren zu versuchen. „Wenn ich schon mal da bin! Damit, dass man hier mit seinen Leuten die ganze Zeit nebenher spielen kann, hatte ich eh nicht gerechnet. Ich dachte, es wäre alles auf die Turniere fixiert." Blöderweise sind die meisten Disziplinen auf Teams ausgelegt: Zwei gegen zwei, vier gegen vier, fünf gegen fünf. „Entschuldigt", wendet sich René zuerst nach rechts. „Habt ihr Lust, mit mir in einer Mannschaft zu spielen?" Der Kollege schiebt eine Kopfhörermuschel vom Ohr. „Nee, geht nicht, wir sind schon gemeldet." Dann eben die Geeks. Gemeinsam schreiben sie sich für einen Taktik- und einen Ego-Shooter ein. Als Drittes wählt René den Einzelkampf in **Half-Life (dt.)**. Einen Block weiter Richtung Mitte sitzt der Ocrana-Clan mit 40 Mitgliedern, erkennbar an ihren Mannschafts-T-Shirts. Bierkästen und Red-Bull-Paletten sind neben den Stühlen aufgeschichtet. Im Chill-out-Bereich kostet ein Corona 2,50 Euro, ein Pizza-Stück 3 Euro und ein Baguette gleich 3,50 Euro. Mehr ist von einem solchen Event nicht zu erwarten. Und dennoch ärgert sich René. „Shit, ich hätte mir das Zeug mitbringen sollen."


STRESS Die Ladezone ist mit einem Halteverbot belegt. Beim Auspacken kommt René deswegen ins Schwitzen.



Als die Dachluken geschlossen werden, um die richtigen Lichtverhältnisse für Profi-Duelle zu schaffen, brandet Applaus auf. Renés erster Versuch, ein Spiel zu starten, endet dagegen niederschmetternd. Falsche Version, sagt das Programm und schmeißt René zurück auf die Windows-Oberfläche. Zwar hat er seine Fassung des Ego-Shooters vor einiger Zeit aktualisiert – offensichtlich ist der jüngste Patch aber an ihm vorbeigegangen. Wieder bittet er jemanden um Hilfe. Danach klappt es. René platzt in verschiedene Schlachten zwischen Leuten, die Shuuk, Ocr*Rep, Ping of Death oder duk4mbo heißen. Und jedes Mal versohlen ihm die komischen Namen den Hintern: René versteckt sich in einer Ecke und wird kauernd erschossen. René rennt im Zickzack von Deckung zu Deckung und wird zappelnd erschossen. René springt herum und wird in der Luft erschossen. Oder René steht unversehens vor einem Gegner, drückt ab und trifft zufäl-


KONTAKT Im Gespräch mit anderen LAN-Party-Teilnehmern lernen Neulinge.

lig, um dann erschossen zu werden. Ein Stromausfall in der Tischreihe setzt der Pleiten-Pech-und-Pannen-Show ein Ende.

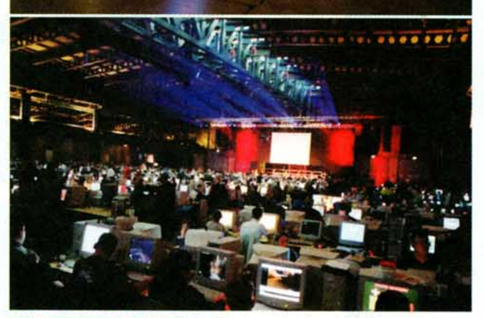
Zum Glück ist der Defekt nicht so schlimm, wie die herbeilaufenden Organisatoren befürchten. Jemand hat ein Kabel übersehen, stolpernd einige Stecker aus den Dosen gerissen. Die werden zusammengefügt und alles brummt wieder. René will ein Bier trinken gehen. Da die Jungs rechter Hand konzentriert spielen, bittet er die Geeks: „Könnt ihr ein Auge auf meine Sachen haben?" „Klar doch." „Danke." Ein ausführlicheres Gespräch meidend, haut René ab.

Gegen halb zwölf stellt sich heraus, dass die Wettbewerbe erst am Samstag beginnen – eine Nachricht, die auf die Atmosphäre drückt. Gerüchten zufolge hat sich eine überlastete Sicherung verabschiedet. Eine Stunde lang soll die ganze Turnierleitung ohne Energie gewesen sein. Die Cracks sitzen deprimiert vor ihren Rechnern und trainieren weiter. Die gut gelaunten Gespräche derjenigen, die sich schon kennen oder kennen lernen, werden jetzt leiser. Auch René ist etwas enttäuscht vom Verlauf seines ersten LAN-Party-Tages. „Willst du mit uns **Der Pakt der Wölfe** gucken?" fragt ihn einer der Geeks. Die Frage kommt unvermittelt, nach langen Referaten in technischem Kauderwelsch und Angebersprüchen wie: „Weißt du, ich bin 30 und frech, ich hab hier einfach meinen eigenen Server eingerichtet" oder „Och, bisher waren das nur 20 Gigs, die ich gesaugt habe. Das ist noch gar nichts". Das Raubkopierergequatsche stört René mittlerweile. Unter dem Tisch liegt zwar die Schlafausrüstung bereit, von Rockfestivalstimmung ist er allerdings weit entfernt. Statt mit den Geeks Filme zu gucken, fährt er heim in ein Dorf nahe Göttingen.

Samstags läuft das System stabil, die allgemeine Trübsal ist verschwunden. Nur die Geeks sind richtig sauer. „Wir bewahren hier die Spielserver vor dem Zusammenbrechen, indem wir unsere Sachen auf anderen Bahnen zum Download anbieten. Und so danken die uns das!" Bei einem Netzwerk-Check haben die Veranstalter den illegalen Filmetausch bemerkt und die Täter gebeten, aufzuhören. „Ist eh scheiße hier", meckern die. „Wir machen unsere eigene LAN. Dann zeigen wir denen mal, wie man feiert." Mit viel Lamento bauen Renés

Spielpartner ab und räumen das Feld. Damit fallen für ihn zwei Turniere aus, trotzdem atmet er auf. Auf der Bühne findet eine Promotion für Kondome statt – vom Publikum, darunter höchstens zehn Prozent Frauen, mit müden Gags und Spott quittiert. Die Ankündigung einer Stripperin für die Abendshow lässt schon mehr Gesichter breit grinsend hinter den Monitoren vorlinsen. Und als über die Lautsprecheranlage durchgesagt wird, Florian Lüdermann solle bitte zum Eingang kommen, seine Mutter habe einen Kuchen gebacken, da zeigen dreckiges Lachen, Johlen, Klatschen und Anfeuerungen mit Stimmen und Händen, dass die Party genau jetzt richtig begonnen hat.

René wandert durch die Reihen, um Eindrücke zu sammeln. In den großen Clan-Blocks klingen die Spieler wie Rugby-Sportler, wenn sie einander Kommandos zurufen („Achtung, links ist einer durchgebrochen." „Hab ich, hab ich. Sicher du drüben ab."). Viele Tische sind geschmückt: mit Lichterketten, Sonnenschirmen, gebastelten Mannschaftssymbolen aus Plexiglas, Pappmaché oder Wellblech. Bei einem Ocrana-Spieler kniet gerade ein Gegner. „Mir tut das echt Leid. Keine Ahnung … was können wir machen? Habt ihr einen Ersatzrechner?" Dem Ocrana-Spieler macht die Netzverbindung Probleme, ständig sackt seine Übertragungsrate ab, was den Wettstreit verfälscht. Der andere will keinen billigen Sieg.



VON JETZT AUF GLEICH Zu Beginn der Party klaffen noch große Lücken in den Sitzreihen. Das ändert sich abends.



CHILL OUT In einem abgewetzten Sessel ruht der Anfänger aus.

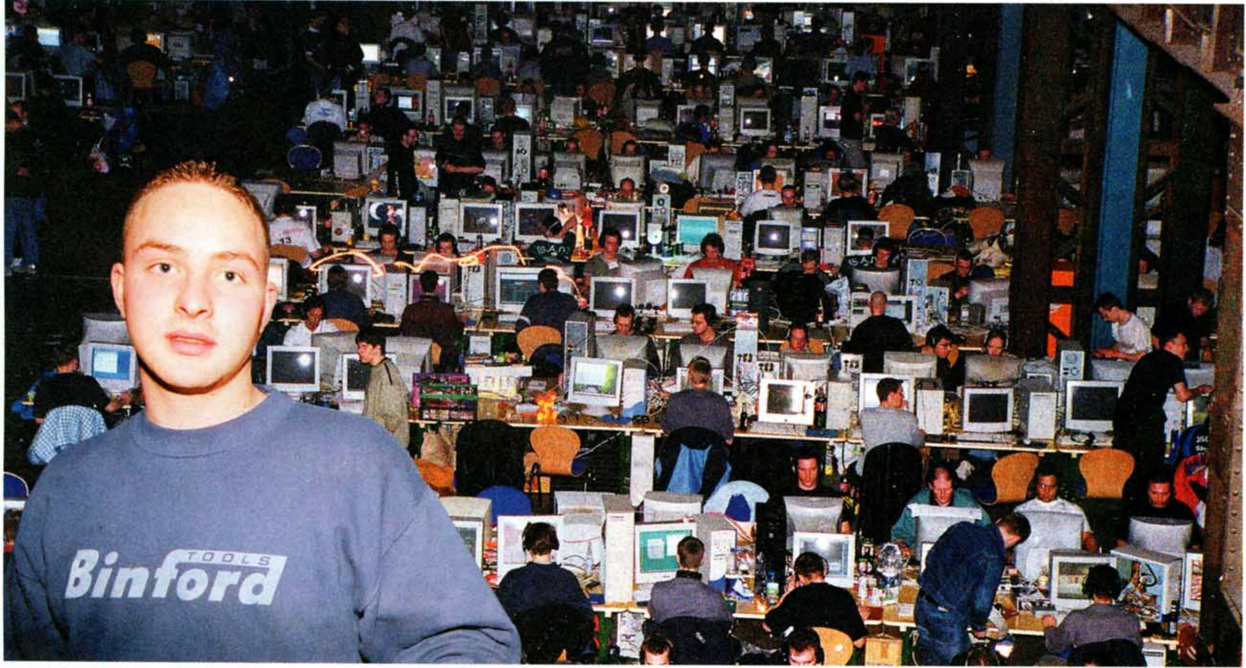
Zurück an seinem Platz, schreibt René eine Mail an seinen Deathmatch-Gegner in **Half-Life (dt.)**: „Na, bereit, deine Packung zu kriegen?" Dummerweise ist der wirklich bereit und er bestraft die Überheblichkeit in Minutenschnelle. Auf der von der Turnierleitung gewählten Karte gibt es immerhin viele Verstecke, in denen sich René nach den ersten Schlägen verkriecht – leider kennt der Gegner sie allesamt. „Okay", grummelt René. „Jetzt gehe ich die Sache mal anders an." Offensiv, meint er und stürmt los. Da macht es Wumm, das Spiel ist vorbei und René lachend aus dem Rennen ums Preisgeld ausgeschieden. „Macht nix. Auf den freien Servern kann ich ja weiterzocken."

Wegen der Verzögerungen müssen die Turnierspieler heute bis in den frühen Morgen Matches austragen. Wem das erspart geblieben ist, der siedelt mit fortschreitender Stunde in die Chill-out-Area über, deren Name offenkundig täuscht. Denn hier findet die Rahmenunterhaltung statt: Ein DJ legt clubgerechten Techno auf, Projektoren übertragen dazu wechselnd Spielszenen aus den Finalrunden und psychedelische Farbmuster. Die ersten Leute tanzen. René ruht sich auf einem genauso runtergekommenen wie gemütlichen Sessel aus, bis plötzlich Hunderte von Männern an ihm vorbeistürmen: Die Stripperin legt los und die Spieler geraten in Ekstase. Einer springt auf die Bühne, um sich selbst zu entblößen, was er auch schafft. Erst Buh-Rufe vertreiben ihn wieder.

Am Sonntag gehen die Preisverleihungen ohne Pomp über die Bühne. Viele spielen danach weiter – übermüdet in Decken gehüllt. Andere räumen auf und machen sich auf den Heimweg. René schaut nur noch kurz rein. „Doch, das war cool", sagt er, beeindruckt vom letzten Abend. „Ich würde zwar nicht durch die ganze Republik fahren, um mitzumachen. Aber wenn so was wieder in der Nähe stattfindet, bin ich wieder dabei. Dann bringe ich halt ein paar von meinen Jungs mit, um ebenbürtige Gegner zu haben. Die hier waren mir zu schlecht."

DANIEL CH. KREISS

RESÜMEE Nach fünf Tagen auf dem „anderen Planeten" will René erst mal heim. Aber: Er hat Spaß gehabt.



Tatort Spiele-industrie

Das FBI zerschlägt Hacker-Ringe, Software-Hehler landen vor Gericht, Pressekampagnen ermahnen die Kleintäter. Umsonst? **Die Ursache für das Auftauchen von Raubkopien liegt oft in den geschädigten Unternehmen.**

Wieder blinken auf dem Bildschirm Zeilen auf. Zu lesen steht darin: „Das sind entweder Developer, die an der Entwicklung der Software beteiligt waren, Beta-Tester, Mitarbeiter des Publishers oder Mitarbeiter der Firma, in der die CDs letztendlich gebrannt und verkaufsfertig gemacht werden." Der Absender sitzt irgendwo in Deutschland vor einem anderen PC, versteckt hinter dem Decknamen Zoran. Zum ersten Mal berichtet ein Insider darüber, wie Spiele noch vor ihrem Erscheinen – noch bevor sie die Möglichkeit hatten, überhaupt Geld einzuspielen – als illegale Kopie ins Internet gelangen. „Warez" heißen die früh geklauten Versionen. Im Kampf gegen das Raubkopieren sind sie das größte Problem neben dem profanen Denn da verschließen sich viele der Realität, tun so, als würden die kursierenden Raubkopien von Vertretern der Presse stammen und agieren entsprechend: Wenn PR-Manager in den Redaktionen unfertige Spiele vorstellen, dann bleiben sie neben den Journalisten hocken. Nach der Präsentation löschen sie alle Daten. Andere Vorsichtsmaßnahmen zwingen die Journalisten, Online-Formulare auszufüllen und sich für jedes Produkt neu registrieren zu lassen, um die Vorab-Software nutzen zu dürfen. Im Falle von **Command & Conquer: Tiberian Sun** erhielt der Hersteller Electronic Arts die Sicherheitspolitik sogar aufrecht, als der Titel testfähig war: Wer das Produkt prüfen wollte, musste zu einer Konferenz ins Ruhrgebiet reisen oder hatte wie PC Games das seltene Glück, in den Büros der englischen Schwester-Zeitschrift ausführlich testen zu können. Doch wenngleich sie Umstände bereiten – die Vorsichtsmaßnahmen der Firmen sind ohne Frage verständlich. Umso trauri-ger, dass sie nichts nützen. Zoran belächelt die Naivität: „Bevor die Redaktionen ein Master bekommen, sind die Spiele längst im Umlauf."

Die US-Zollbehörde bestätigt Zorans Aussage. „Mitglieder von Warez-Gruppen", so tut sie in einem The- Gruppen achten sehr darauf, dass ihre Kostenlos-Kopien einwandfrei laufen – gibt es dennoch Schwierigkeiten, schmälert das die Anerkennung für die Cracker.

Auf einem fremden Server – ohne Wissen des Betreibers, geschweige denn seine Zustimmung – eröffnet die Gruppe ein Forum, in dem sie ihre Beute anbietet. Mund zu Mund beziehungsweise Mail zu Mail geht die Nachricht von Insider zu Insider. Damit der heimlich benutzte Server unter den plötzlich wachsenden Zugriffen nicht zusammenbricht, steuert die verantwortliche Gruppe einfach, wie viele Downloads zur selben Zeit möglich sind. „Die Auslastung lässt sich automatisch steuern, so dass der Missbrauch der Server durch zu hohe Traffic-Raten nicht auffällt",



BEIHILFE Experten sagen: Viele Entwicklerstudios schützen sensible Produktionsdaten nur unzureichend. Sind die Designer zu arglos? Werden bei der Auswahl der Mitarbeiter Fehler gemacht?



REALIST Brian Farrell von THQ sieht wenig Chancen, Raubkopien von unveröffentlichten Spielen zu verhindern.



HERKULES GEGEN HYDRA US-Zollkommissar Robert C. Bonner leitete einen internationalen Einsatz gegen die Warez-Szene.



KAMPFGEIST Der Anno-1503-Programmierer Michael Schütter hält Cracker für Feiglinge.

Schwarzmarkthandel mit bereits erschienener Software.

Zoran möchte nicht erkannt werden, weder seinen wirklichen Namen noch sein Bild gedruckt sehen, weil es in der sorgfältig abgeschotteten Szene als Vertrauensbruch gilt, wenn einer plaudert. Wer es tut, wird geächtet, verliert alle Kontakte.

„Die Warez-Gruppen brauchen ein Netzwerk von zuverlässigen Master-Lieferanten", teilt Zoran in der Unterhaltung etappenweise über E-Mails und ein Chat-Programm mit. Ein „Master", das ist jene Fassung einer Software, die später ins Presswerk kommt. Dass unentdeckte Diebe unter den Angestellten Schuld haben sollen, ist für die Spielebranche, die auf ihre Produkte so ängstlich aufpasst, ein Tritt vors Schienbein. menpapier kund, „sind häufig Manager, Netzwerkadministratoren und Studenten bei großen Universitäten, Regierungsangestellte und Angestellte von großen Technologie- und Computerunternehmen. [...] Oft sind die Lieferanten Unternehmenszugehörige, die vor der Veröffentlichung Zugang zu den Endversionen der Software-Produkte des Unternehmens haben."

Hat die Master-CD ihren Weg zu einer dieser verschwörerischen Gruppen gefunden, ist es schon zu spät, die Verbreitung zu verhindern: Binnen 48 Stunden knacken Profis jedes der etwa 20 ernst zu nehmenden Kopierschutzsysteme. „Das Cracken selbst macht eigentlich ziemlich viel Spaß, es ist vergleichbar mit dem Lösen eines Kreuzworträtsels", beschreibt ein zweites, anonymes Mitglied der Szene den Vorgang. Anschließend erstellen die Cracker ein 1:1-Abbild der CD-ROM auf Festplatte und fügen eine Datei hinzu, in der sie sich ihrer Tat rühmen. Dort steht neben dem Namen des Teams auch verzeichnet, welchen Kopierschutz es vorgefunden hat und in welcher Geschwindigkeit er beseitigt wurde. Gleichzeitig funktioniert diese Datei als Gütesiegel: Die erläutert Zoran. Irgendwann kriegt dann der erste Hehler Wind von dem neuen Produkt im Netzsortiment und schmeißt die Brenner an. Dieser letzte Schritt ist unter den Warez-Leuten zwar verpönt, aber er passiert und er ist fatal. So richtet die Szene Millionenschäden an, einerlei, wie vehement ihre Mitglieder behaupten, sie würden allein aus sportlichem Ehrgeiz handeln. Den Zynismus solcher Ausreden legte ohnehin schon der **Anno 1503**-Programmierer Michael Schütter offen, als er sich im letzten Winter gegenüber PC Games ärgerte: „Wenn die einen sportlichen Wettbewerb haben wollen, dann sollen sie ein Spiel machen, keines cracken. Dann ist es legitim und wir kämpfen in der gleichen Liga."



Die geheimen Routen der Spiele-Schmuggler

PUBLISHER

Mitarbeiter bei Entwicklern, Publishern oder Vervielfältigungsstätten sind nach Erkenntnissen der US-Zollbehörde die wesentliche Quelle für Master-CD-ROMs, die Warez-Gruppen zugespielt werden. Selbst Szene-Insider können sich die Motivation dieser „Maulwürfe" nicht erklären, da es weder um Geld noch um Geltungsbedürfnis geht. Erleichtert wird die Verbreitung von noch nicht veröffentlichter Software oftmals durch mangelhafte Organisation der Zugriffsrechte auf den Datenbestand eines Unternehmens.

BOARD/SCANNER

Der Scanner der Warez-Gruppe sucht das Internet nach geeigneten ftp-Servern ab, um unbemerkt ein Board als Tauschplattform einrichten zu können. Der Scanner spürt mit verschiedenen Tools im Internet ungeschützte ftp-Server auf, prüft diese auf fxp-Tauglichkeit und macht einen Testlauf. Fxp-tauglich bedeutet, dass der Server ungeschützt ist und das Senden und Empfangen von Instruktionen von dritter Seite erlaubt. Dies ist wichtig, damit man auf den Server gecrackte Spiele hochladen kann. Der Webadmin der Warez-Group betreut das Board.

CRACKER/FILLER

Der Filler ist derjenige in der Warez-Group, der die raubkopierte Software besorgt und auf das Board hochlädt. Sofern die Master-CD-ROM bereits mit einem Kopierschutz versehen war, wird dieser von den Crackern geknackt. Große Gruppen verfügen häufig über so genannte Script-Kiddies. Dabei handelt es sich um junge Nachwuchs-Cracker der Gruppe, die sich ausschließlich um den Kopierschutz kümmern und sich damit als wertvolles Teammitglied qualifizieren.

PIRATES/LEECHERS/COURIERS

Die Distribution der raubkopierten Software läuft über so genannte Spreader. Zum einen handelt es sich um Couriers, die die raubkopierten Spiele vom Board der Gruppe auf anderen Servern verbreiten. Leechers und Pirates sind dagegen bei Warez-Groups verpönt. Pirates sind professionelle Raubkopierer, die aus Gewinnstreben Software gegen Gebühren verbreiten. Leechers sind dagegen Personen, die Warez konsumieren und an Dritte weitergeben, ohne sich in irgendeiner Form an der Warez-Szene zu beteiligen – dies gilt als uncool.

Dass die Herausforderung angenommen wird, ist unwahrscheinlich. Was aber ist mit den Meldungen der letzten Monate, in denen von erfolgreichen Schlägen gegen Software-Piraten zu lesen war? Ein Beispiel: Dem Internet-Nachrichtendienst CNET News zufolge führte das FBI während eines Einsatzes mit dem Namen „Operation Buccaneer" 38 Durchsuchungen in Wohnungen, Universitätslehrstühlen und Büros in 27 amerikanischen Städten durch. Parallel sollen die Behörden in Australien, England, Finnland und Norwegen 22 weitere Gebäude gefilzt haben. Ein Agent resümierte damals laut Gamespot.com: „Wir haben in der Nahrungskette so weit nach oben gezielt, wie wir nur konnten." Und ein geschockter Cracker klagte in einem Online-Chat von CNET News: „Im Moment steht in der Szene alles still."

Das Bild änderte sich wieder. Wie Herkules versuchen die staatlichen Stellen noch immer, der Hydra die Köpfe abzuschlagen und müssen sich dabei auf einen langen Kampf einstellen. Solange es den Dieben in den Firmen gelingt, die kostbare Software nach außen zu schleusen, so lange wachsen Warez-Gruppen nach. Dummerweise herrscht aufseiten der Spiele-Designer wohl oft abenteuerlicher Leichtsinn. Gregor vom Scheidt ist Geschäftsführer von NxN Software. Das auf Projektmanagement-Systeme spezialisierte Unternehmen bietet auch Programme an, die Produktionsdaten schützen. So könne beispielsweise der Quellcode einer Spiele-Engine ausschließlich den verantwortlichen Programmierern zugänglich gemacht werden. „Traditionell arbeiten Entwicklungsteams [...] so, dass alle Produktionsdaten auf einem zentralen Server ohne weitere Schutzmechanismen abgelegt werden", sagt Gregor vom Scheidt, „so dass jederzeit alle Mitarbeiter einer Firma Zugriff auf alle vertraulichen Daten für ein Computerspiel haben."

> **„Cracken [...] ist vergleichbar** mit dem Lösen eines Kreuzworträtsels."
> ANONYMES STATEMENT AUS DER SZENE.

Dem widerspricht Brian Farrell, Chef des Software-Vertriebs THQ: „Wenn wir ein Spiel entwickeln, dann können wir es bis zum Release nicht zu 100 Prozent unter Verschluss halten. [...] Natürlich haben wir Sicherheitsmaßnahmen in allen Studios und im Marketing." Aber er gesteht auch ein: „Die Kreise, die Zugriff haben, sind sehr schnell sehr groß."

Zorans Darstellung stimmt nachdenklich. In den Firmen die Zügel noch straffer zu ziehen, Zugriffsrechte zu beschränken, Mitarbeiter zu kontrollieren – obwohl so etwas das Arbeitsklima vergiften kann, scheint dies der einzige Ausweg zu sein.

Was treibt Täter an, die so viel Schaden anrichten? Darüber grübelt sogar Zoran. „Die Beweggründe dieser Leute sind schwer nachzuvollziehen [...]. Sie sind die Einzigen, die in der gesamten Szene völlig unbekannt bleiben", sagt er. „Nur die wenigen auserwählten Mitglieder einer Gruppe wissen von ihrer Existenz." Die Verbrecher fordern also weder Geld noch Anerkennung. Das gibt zumindest einen Hinweis auf der Suche nach Ihnen: Sie sind dämlich. DANIEL CH. KREISS/CHRISTOPH HOLOWATY



Neu!
T-Online Vision
„In diesem Breitbandportal steckt jede Menge Musik – zum Beispiel der Top Act No Angels."
Willkommen im neuen Internet-Zeitalter
Live-Bilder, Videostreams, Online-Games: Wer die neuen Möglichkeiten des Internets voll ausschöpfen möchte, sollte jetzt T-Online Vision anklicken. Denn hier sind die verschiedensten Breitbandangebote in einem Portal zusammengefasst. Der sportliche Typ zum Beispiel findet aktuelle Berichterstattungen, Hintergrundinformationen, Interviews und Live-Chats zu vielen Sport-Events. Für den Gamer hält T-Online Vision jede Menge multiplayerfähige Online Games bereit und die Möglichkeit, per „Games on Demand" auf aktuelle PC-Spiele zuzugreifen. Und der Musik-Freak findet das neue Portal dank Streaming von Musik-Clips und Konzerten – live oder on demand –, Backstage-Reportagen und dem T-Online Vision Web Radio äußerst hitverdächtig. Übrigens: Optimal funktioniert T-Online Vision z. B. mit dem Breitbandzugang T-DSL. Also, Musik ab – mit T-Online Vision.
Einzelheiten über die Nutzung der Möglichkeiten von T-Online Vision erfahren Sie ohne Zusatzkosten unter www.t-online-vision.de. Informationen über Preise und Verfügbarkeit von T-DSL erhalten Sie unter www.service.t-online.de.
Deutschland geht T-Online. Gehen Sie mit.
Infos: www.t-online-vision.de
T-Online-Vision
Musik
„Und bei mir läuft das in Superqualität mit T-DSL."
T···Online···

Totgemanagt

Software 2000 ist am Ende. Mit Managementspielen in den frühen 90ern groß geworden, fehlten der Traditionsfirma seit langem die Erfolge. **Ein Niedergang also, der deutlich absehbar war?**

In der Branche drehten Gerüchte über Geldprobleme schon die dritte Runde, aber nur eine Hand voll Menschen war eingeweiht, als Andreas Wardenga am 1. Februar 2002 tatsächlich den Antrag auf Zahlungsunfähigkeit für sein Unternehmen Software 2000 abschickte. Drei Tage später ging das Schreiben beim Amtsgericht im holsteinischen Eutin ein; Rechtsanwalt Dr. Peer Möller wurde als vorläufiger Insolvenzverwalter bestellt und prüfte pflichtgemäß, ob die Firma zu retten ist. Doch Möllers Analyse fiel niederschmetternd aus. „Das Unternehmen, das ich dort vorgefunden habe, ist nur noch abzuwickeln", fasste er Anfang März zusammen, als PC-Games-Recherchen den Fall öffentlich machten. „Von den ursprünglich 85 Mann waren bei meinem Eintreffen nur noch 11 überhaupt da – darunter kein Programmierer."

Alle Markennamen und Verwertungsrechte stehen seither zum Verkauf. Das Protokoll der schleichenden Pleite: Spiele wie **Bundesliga Manager Professional**, **Pizza Connection** und **Christoph Kolumbus** machen Software 2000, gemeinsam gegründet von den Brüdern Andreas und Marc Wardenga, bekannt und reich. Weitere Wirtschaftssimulationen wie **Der Eishockey Manager** und **F1-Manager 96** zementieren das gute Renommee. Dann allerdings wird **Bundesliga Manager 97** zur Abrissglocke: Voll mit Programmfehlern (offizielle Begründung: „Versehentlich ist das falsche Master zum Duplizieren ans Presswerk geschickt worden") verärgert es die Kunden; statt die falsche gegen die richtige Version zu tauschen, produziert Software 2000 reihenweise Patches. Ein Image-Schaden, den der stabiler laufende, aber nur marginal aufgewertete Nachfolger ein Jahr später nicht ausgleichen kann. Zu diesem Zeitpunkt sind die **Bundesliga Manager**-Erfinder längst geflüchtet: Unter dem Namen Heart-Line machen sie sich selbstständig und programmieren den **Kicker Fußballmanager**. „Schade, dass [...] der Kernverantwortliche völlig unbehelligt geblieben ist", kommentiert ein ehemaliger Mitarbeiter heute die Enttäuschungen. Zum Exodus weiterer kreativer Köpfe kommt es, nachdem sich das Management entschieden hat, vermehrt anspruchslose Auftragsprojekte wie **SAT.1-Superball** oder **Gute Zeiten, Schlechte Zeiten** auf CD-ROM umzusetzen. Wohin diese Strategie langfristig führen sollte, ist rätselhaft. Nach den enttäuschenden Verkaufszahlen der letzten Hoffnungsträger **Pizza Connection 2** und **Bundesliga Manager X** gehen auch die übrig gebliebenen Designer. Es folgen keine Produktankündigungen mehr, die Website friert ein. Das deutlichste Zeichen für die Schieflage von Software 2000 gibt Marc Wardenga: Er verlässt das eigene Unternehmen, wechselt zum Konkurrenten CDV (**Sudden Strike**). Der Vorhang für „Deutschlands führenden Anbieter von Unterhaltungssoftware" fällt nach über zehn Jahren: Das Verfallsdatum im Firmennamen hat Software 2000 nur um zwei Jahre überdauert. DANIEL CH. KREISS

DER SKANDAL In PC Games 01/97 berichtete PC Games ausführlich über die Pannen beim Bundesliga Manager 97.



WEITERSPIELEN Marc Wardenga ist jetzt Channel Manager bei CDV.

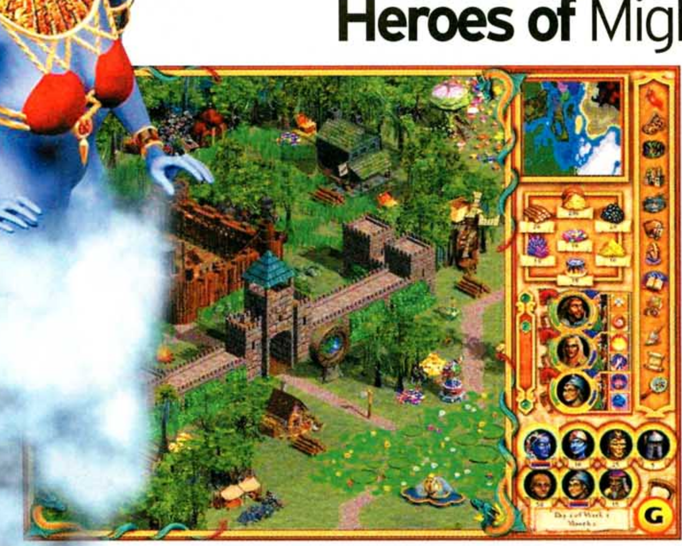


Nur
25 € mtl.*
Für unbegrenzten Spaß im Web.
„T-DSL flat. Highspeed ohne Zeitlimit."
Robert T-Online, Internet-Insider
Starten Sie ins neue Online-Vergnügen.
Holen Sie sich T-DSL, den Hochgeschwindigkeits-Internetzugang für Ihren Anschluss. Entdecken Sie das Internet mit bis zu 768 kbit/s: blitzschneller Seitenaufbau, superschnelle Downloads sowie Videoclips in Top-Qualität. Speziell für T-DSL Nutzer gibt's jetzt bei T-Online ein völlig neues Angebot: T-Online Vision. Hier können Sie z. B. aktuelle Kinofilme, exklusive Live-Konzerte und brandneue Spiele herunterladen. Alles in überzeugender Qualität. Und wenn Sie die Vorteile des Breitbandsurfens ohne Zeitlimit nutzen wollen, schnappen Sie sich für nur 25 € mtl.* einfach die Breitband-Flatrate T-DSL flat.
Der Ausbau läuft auf vollen Touren.
Mehr als zwei Millionen User haben sich schon mit T-DSL ihren Anschluss an die Multimedia-Zukunft legen lassen. Und die Verfügbarkeit steigt weiter. Ob Ihr Anschluss im Ausbaugebiet liegt, erfahren Sie unter unserer Telefonnummer oder im T-Punkt.
* Die Vorteile des Tarifs T-DSL flat gelten nur in Verbindung mit einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Der monatliche Grundpreis für den T-DSL Anschluss beträgt ab 12,99 €. Die Bereitstellungskosten betragen bei Selbstmontage des Netzabschlussgerätes (NTBBA) einmalig 51,57 €. Bei Nutzung über Analogmodem oder ISDN fallen bei Einwahl über die Zugangsnummer 0 19 10 11 zusätzlich 1,49 Cent/Min. Nutzungsentgelt an. Nach 24 Stunden ununterbrochener Nutzung erfolgt aus technischen Gründen ein Abbruch der Verbindung. Eine sofortige Wiedereinwahl ist möglich.
0800 33 09000
im T-Punkt oder www.t-online.de
T · · Online · · ·

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Heroes of Might and Magic 4



Das Warten hat ein Ende: Das mit Spannung erwartete Fantasy-Strategiespiel hat den Goldstatus erreicht und ist damit auf dem Weg in die Presswerke. Damit erscheint die Veröffentlichung in der ersten Aprilwoche realistisch. Die vollständig lokalisierte, deutsche Fassung soll nur wenig später erscheinen. Leider erreichte uns das Testmuster erst nach Redaktionsschluss – in der nächsten Ausgabe 06/02 werden wir überprüfen, ob die rundenbasierten Schlachten ein ähnliches Suchtpotenzial entwickeln wie ihre Vorgänger.

The Partners



Ally McBeal trifft auf **Die Sims: The Partners** heißt die Mischung aus Lebens-Simulation, Aufbau-Strategie und Soap-Opera. Sie steuern die jungen Anwälte einer Kanzlei, kümmern sich um ein erfolgreiches Abschneiden vor Gericht, bauen die Räumlichkeiten aus und helfen bei zwischenmenschlichen Problemen. Eingebettet ist das Ganze in eine umfangreiche, storygeleitete Kampagne. Die Veröffentlichung ist für Ende April geplant – Mai erscheint angesichts einiger kleiner Stabilitätsprobleme allerdings wahrscheinlicher.

No Man's Land



No Man's Land von CDV spielt vor dem Hintergrund der amerikanischen Kolonisierung. Wahlweise ziehen Sie als Brite, Amerikaner, spanischer Eroberer oder Indianer in die Echtzeit-Schlachten und behalten dank der frei dreh- und zoombaren Kamera ständig den Überblick. 30 Missionen in drei Kampagnen sollen Sie für eine lange Zeit bei der Stange halten, für optische Abwechslung sorgen Jahreszeiten und nächtliche Einsätze. Erscheinen soll die amüsante Geschichtsstunde im Mai dieses Jahres.

Anno 1503 erscheint ...

Antwort	Anteil
... im Herbst	5%
... noch später	10%
... wie angekündigt im April	15%
... im Mai – vor der E3	20%
... im Mai – kurz nach der E3	18%
... im Sommer	21%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Irren ist menschlich

Anno 1503 kommt erst im Oktober. Diese Nachricht sorgte Mitte März für Aufregung unter den **Anno**-Fans. Wie unerwartet die erneute Verspätung kam, zeigt eine PC-Games-Umfrage, die wir in den Wochen zuvor durchgeführt hatten. Nur 50 von 1.000 Teilnehmern tippten richtig.

Total Annihilation 2

Der Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels aus dem Jahr 1997 (entwickelt von Dungeon-Siege-Designer Chris Taylor) wird derzeit von der koreanischen Spieleschmiede Phantagram (Kingdom under Fire) entwickelt und ist für 2004 geplant.

Dragonfarm

Das Pokémon-/Aufbau-Spiel für Erwachsene von Blackstar Interactive befindet sich zur Zeit in der Lokalisierung. Für die deutsche Version konnte man die Sprecher der Superman-Serie Lois und Clark verpflichten. Ab April wird die Drachen-Aufzucht zu haben sein.

Impossible Creatures

Im Sommer erscheint das innovative Echtzeit-Strategiespiel der Homeworld-Macher: Ein Genforscher erschafft gefährliche Kreaturen, der Spieler muss ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen. Aus 50 Tieren können dabei 125.000 Einheitentypen gezüchtet werden.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller	Termin
1	30%	Anno 1503	Aufbau-Strategie	EA Games	Oktober 2002
2	19%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi Uni.	Juli 2002
3	16%	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	September 2002
4	8%	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	CDV	Mai 2002
5	7%	Fußballmanager 2003	Fußball-Manager	EA Games	November 2002
6	7%	Anstoß 4	Fußball-Manager	Ascaron	August 2002
7	6%	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Infogrames	April 2002
8	4%	Cultures 2: Die Tore Asgards	Aufbau-Strategie	Jowood	Erhältlich
9	2%	Praetorians	Echtzeit-Taktik	Eidos	Oktober 2002
10	1%	Schiene & Straße	Wirtschaftssimulation	Ubi Soft	Erhältlich

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



EXKLUSIV

Die 100 bestgehüteten Geheimnisse von ANNO 1503

Sunflowers legt sich fest: Ab Oktober gibt's Anno 1503 zu kaufen. PC Games erklärt, **warum sich das meisterwartete Spiel des Jahres verzögert,** und enthüllt schon jetzt mehr als 100 der wichtigsten Spieldetails.



PIXELPRACHT Rechts das neue Hauptmenü mit Windows-typischen Registern für alle Gebäudetypen (Landwirtschaft, Seefahrt etc.).

COME TO MARLBORO COUNTRY Auf dieser tropischen Insel bauen wir vor allem Tabak an, aber auch Zuckerrohr und Gewürze.

Wenige Tage vor der öffentlichen Ankündigung der Release-Termin-Verschiebung ist die Anspannung des **Anno 1503**-Teams deutlich spürbar: Wie werden es die Fans aufnehmen, dass das Aufbau-Strategiespiel erst in einem halben Jahr erscheint? Wo doch **Anno 1503** schon im April auf den Markt kommen sollte. Doch die Liste der zu erledigenden Aufgaben wollte und wollte einfach nicht kürzer werden – und das, obwohl bereits zu diesem Zeitpunkt die Maxime galt: „Wenn 24 Stunden nicht reichen, müssen wir eben nachts programmieren" Sunflowers und Max Design stehen unter riesigem Erwartungsdruck, können es sich schlichtweg nicht erlauben, ein halbgares Spiel abzuliefern. Kein anderer Titel wird derart herbeigesehnt.

Für Verzögerungen sorgte beispielsweise die banal anmutende Frage: „Wie sieht der ‚Nebel des Krieges' aus?" Gibt es überhaupt einen? Und wenn nein, wie vermeidet man, dass der Spieler von vornherein alle Gebiete einsehen kann – auch die des Gegners? Also wurden zunächst mehrere mögliche „Testnebel" programmiert, um die optimale Lösung herauszufinden. Ergebnis: Die Spieledesigner haben sich gegen einen klassischen „Nebel des Krieges" entschieden. Denn die lebendige Welt von **Anno 1503** mit all ihren Tieren und den prächtigen Landschaften soll nicht von einer schwarzen Masse verdeckt werden, die dann Soldaten und Pioniere „freifräsen" müssen. Die Notwendigkeit zum Auskundschaften bleibt: Bodenschätze verrät allein der Pionier.

Immerhin: Nachdem solche unvorgesehenen Programmier- und Design-Probleme den Zeitplan durcheinander gewirbelt haben, ist Land in Sicht: Das verbleibende halbe Jahr ist für die Suche nach Programmierfehlern und das Austesten von Missionen und Wirtschaftssystem reserviert: Wie lange braucht die Hopfenfarm zur Herstellung einer Hopfen-Einheit? Wie schnell ist ein mittleres Handelsschiff? Wie aggressiv verhalten sich die Piraten? Bereits Kleinigkeiten wirken sich verheerend aus und wollen dementsprechend sorgfältig getestet sein: Weil die Betriebskosten für Produktionsbetriebe nur einen Tick zu hoch eingestellt waren, wären wir in dem von uns ausprobierten Szenario regelmäßig Pleite gegangen – hätte uns Marc Huppke (einer der beiden Produzenten) nicht mit Geld-Cheats unter die Arme gegriffen.

So gut wie fertig sind die Grafiker – das schafft Freiräume, um vor vielen Monaten entstandene Grafiken und Animationen zu überarbeiten und zu verschönern. Derzeit wird beispielsweise das sehr früh designte Feuerwehrhaus noch einmal von Grund auf neu modelliert, weil es nicht mehr zu den neueren, noch detaillierteren Bauwerken passt. Bis zum Schluss wird an der Bedienung gefeilt: Aktuell gestaltet sich das Einteilen von Handelsrouten noch umständlich und manche Gebäude-Symbole im Bau-Menü sind nicht selbsterklärend genug.

Auch wenn sich die Anzahl der Militäreinheiten glatt verdreifacht hat – **Anno 1503** ist und bleibt ein Aufbau-Strategiespiel. Eine Fülle spannender Neuerungen – von begehbaren Burgmauern bis hin zu Eingeborenen – stecken im Spiel, bei dem das Besiedeln, Entdecken und Handeln weiterhin im Vordergrund steht. Mehr als 100 der bestgehüteten **Anno 1503**-Geheimnisse enthüllen wir auf den folgenden Seiten. Wie wir die rausgefunden haben? Wenige Monate vor dem Verkaufsstart hatte PC Games – übrigens als weltweit einziges Spielemagazin – die Gelegenheit, den Endlosmodus zu spielen und viele bislang unbekannte Fakten zu recherchieren. Außerdem durften wir eigene Screenshots anfertigen und die Entstehung unserer Beispielsiedlung auf Video aufzeichnen. Die gut zehnminütige Dokumentation können Sie auf der aktuellen Heft-CD/DVD abrufen. Und jetzt nehmen wir Sie mit auf eine Reise ins Jahr 1503 – zum Aufbruch in eine neue Welt. Sobald Sie umblättern, geht's los!

PETRA MAUERÖDER

Daten & Fakten

Auflösungen:
800x600 bis 1.280x960 Bildpunkte

Auflösung Zwischensequenzen:
640x360 Bildpunkte

Farbtiefe:
16,7 Mio. Farben (Anno 1602: 256 Farben)

Einzelszenarien:
Noch geheim (Tutorials, Kampagne mit 10-15 Missionen, mehr als 20 Einzelspieler-Szenarien)

Mehrspielermodus:
Mind. sechs Spieler im Netzwerk und Internet

Geschwindigkeitsstufen: 3

Perspektiven:
4 (in 90°-Schritten drehbar)

Zoom-Stufen: 3

Programmcode:
Dreimal so umfangreich wie bei Anno 1602

Hardware-Voraussetzungen:
Voraussichtlich Pentium II, 64 MByte RAM, Grafikkarte mit 8 MByte RAM

Betriebssystem:
Windows 95/98/2000/NT/XP

Verpackungsformat: Eurobox

Demo-Version:
Geplant für Oktober



ERSTEINDRUCK

*Vom Start weg fühlt sich **1503** nach **Anno** an: Typische Elemente wie die Einzugsgebiete, das Handelssystem, der Aufbaupart und die Ansprüche der Bewohner sind erhalten geblieben. Fasziniert haben mich die immer schöner werdende Bilderbuch-Grafik und die enorme Spieltiefe, die nach und nach freigeschaltet wird. Gespannt bin ich auf die Kampagne: Die Zwischensequenzen verheißen eine spannende Mantel-und-Degen-Story.* PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Sunflowers/Max Design
Anbieter .... Electronic Arts
Termin................................ Oktober 2002

Landwirtschaft

1 An den Grünabstufungen können Sie ablesen, wie fruchtbar der Boden ist. Flüsse und Wälder deuten auf besonders geeignetes Terrain hin, Wüste und Steppe gelten als Warnsignal.

2 Jäger, Fischer, Rinder- und Schafzüchter, Bäcker und Kleinbauer füllen die Mägen der Bevölkerung.

3 Hochprozentige Wässerchen lassen sich gleich auf mehreren Wegen brennen: aus Kartoffeln, aus Zuckerrohr (Rumbrennerei) oder aus Hopfen (Brauerei).

4 Flauschige Wolle gewinnen Sie in drei Betrieben: Schaffarm, Flachsplantage sowie – in südlichen Regionen –Baumwollplantagen. Via Webstube und Weberei werden daraus Stoffe.

5 Die Sau raus lässt ihr Kleinbauer nur dann, wenn Sie das Gelände rund um den Bauernhof nicht komplett mit einem Kartoffelacker bebauen. Doch je mehr Kartoffeln, desto mehr Hochprozentiges, desto weniger Schweine und Hühner und desto weniger Nahrung – und umgekehrt.

6 Mehr als 50 Rohstoffe und Waren werden in **Anno 1503** angebaut, abgebaut und hergestellt. Die Ansprüche des Volkes lassen sich mit einer einzigen Insel nicht decken – also müssen Sie Waren importieren oder Kolonien gründen.

7 Hanf wird in einer Seilerei zu Seilen verarbeitet (braucht man unter anderem beim Schiffsbau).

8 Damit Ihre Pflanzen nicht auf dem Trockenen sitzen und schlimmstenfalls verdorren, sollten Sie einen Brunnen aufstellen, der auch ganz generell das Wachstum beschleunigt.

9 Überlappende Einzugsbereiche von Farmen und Plantagen zahlen sich in **Anno 1503** nicht mehr aus: Das Gras auf der Weide wird vom Schaf tatsächlich verputzt – und steht deshalb dem Schaf des benachbarten Hofes nicht mehr zur Verfügung.

10 Schluss mit Nesquik: Die aus **Anno 1602** bekannten Kakaoplantagen gibt es nicht mehr.

11 Weil das Reinheitsgebot erst 13 Jahre später „erfunden" wurde, steckt im Anno-Bier nur Hopfen – kein Getreide!

12 Der Jäger geht zwar auf die Jagd nach Tieren, liefert aber im Gegensatz zum Trapper ausschließlich Nahrung und Tierhäute.

13 Abgesehen von wenigen anderen Arten (etwa Flamingos) können fast alle Tiere erlegt werden.

14 Das Gelände weist 32 Höhenstufen auf – achten Sie auf den idyllischen Wasserfall.

15 Wege und Burgmauern können über mehrere Stufen hinweg verlegt werden.

Siedlungen

16 Ein schönes Dach über dem Kopf haben die fünf Zivilisationsstufen: Für jede Stufe gibt es insgesamt zehn verschiedene Häuser-Varianten.

17 Für große Gebäude (etwa diese Kirche) brauchen Sie in jedem Fall ebene Flächen, was besonders bei großen Bauwerken für Platzprobleme sorgen kann: An Hängen können allenfalls Bergwerke gebaut werden.

18 Über 300 verschiedene Bauwerke werden Sie in **Anno 1503** entdecken; selbst bauen dürfen Sie mehr als die Hälfte. Zum Vergleich: In **Anno 1602** gab es insgesamt gerade mal 90 Gebäude.

19 Für die Errichtung der Gebäude brauchen Sie Holz, Ziegel, Werkzeuge und etwas Geld: Holz kommt vom Holzfäller, die Ziegel von Steinbruch und -metz und Werkzeuge aus der gleichnamigen Schmiede, müssen aber in der Anfangsphase importiert werden.

20 Das Wegesystem verbindet die Häuser mit Wegen, Straßen und Pflastersteinen. Kaufleute und Aristokraten geben sich mit Trampelpfaden nicht zufrieden.

21 „Visual Feedback System" nennen die Spieledesigner das in **Anno 1602** bewährte und für **Anno 1503** erweiterte Prinzip, dass sich viele Dinge auf den ersten Blick von selbst erklären, ohne dass Sie dazu Gebäude oder Einheiten anklicken müssen. Beispiele: Rauchende Schornsteine, gestapelte Baumstämme vor der Holzfällerhütte, eine rotierende Windmühle, zeternde Marktfrauen, verdorrte Plantagen, abgeerntete Tabakfelder.

22 Marktplätze und Kontore erweitern das Staatsgebiet und schaffen Platz für den weiteren Ausbau der Kolonien. Bauen Sie also an den Grenzen Ihrer Siedlung weitere Lager, um Ihr Reich auszudehnen.

23 Automatisch ausgebaut werden seit neuestem Kontore, Marktstände, Kapellen etc., wenn sich die Häuser in der Umgebung um eine Stufe verbessern; dadurch erweitert sich auch der Einzugsbereich.

Echtzeit-Kämpfe

24 Hier haben sich alle zwölf Militäreinheiten versammelt; hinzu kommen drei Kriegsschiff-Modelle.

25 Alle Einheiten und Kriegsmaschinen sind mit unendlich Munition ausgestattet.

26 Speerträger sind die günstigste Einheit, weil kaum gepanzert.

27 Die Lanzenträger sind besser gerüstet und effektiver als die Speer-Träger.

28 Vor allem im Nahkampf effektiv sind die Schwertkämpfer.

29 Extrem teuer: Die schnelle, schlagkräftige Kavallerie auf ihren stolzen Rössern ist mit einer Streitaxt ausgestattet.

30 Die Bogenschützen sind günstig und laden schnell nach, halten aber nichts aus.

31 Die Armbrustschützen brauchen lange, bis die Bolzen nachgeladen sind. Enorme Durchschlagskraft, aber leider geringe Reichweite.

32 Die hohe Reichweite macht die Musketenschützen zu gefährlichen Einheiten.

33 Die Musketiere haben den Vorteil, dass sie sowohl im Fern- als auch im Nahkampf eingesetzt werden können.

34 Die Geschosse des Katapults müssen von zwei Mann abgefeuert werden.

35 Die Kanone wird schneller mit Munition bestückt als das Katapult.

36 Der Mörser hat eine enorme Reichweite und richtet große Schäden an, muss aber von zwei Mann bedient werden.

37 Wenn Sie einen Belagerungsturm bauen und es Ihnen gelingt, ihn direkt an die Burgmauern heranzuschleusen, bringen Sie Truppen über die Zinnen direkt ins Innere der Festung.

38 Spione schleichen unerkannt durchs Feindesland und erkunden die feindlichen Verteidigungsanlagen.

39 Der Sanitäter heilt alle angeschlagenen Einheiten in der Umgebung – entweder automatisch oder auf Zuruf.

40 Für die stark gepanzerten, schwerfälligen Belagerungstürme sowie die Artillerie brauchen Sie so genannte Bedieneinheiten. Werden diese getötet, kann der Gegner die Geräte mit eigenen Einheiten klauen.

41 Im Gegensatz zu Kanonen schießen Mörser ballistisch, also auch über Gebäude hinweg – und das über große Entfernungen.

42 Burgmauern lassen sich nur mit Artillerie (Mörser, Kanonen) zerstören, nicht aber von Fußtruppen.

43 In Reih und Glied lassen sich die Militär-Einheiten formieren: Möglich sind unter anderem Kreise, Kegel, Karrees, Reihen, Spalten oder selbst definierte Anordnungen (hier ein Kegel).

44 Auf die Mauer gelangen Militär-Einheiten (etwa Bogenschützen) über Treppenaufgänge, die in Ecktürmen untergebracht sind.

45 Von den Zinnen aus können die Schützen weiter feuern, aber auch weiter sehen – so werden herannahende Feinde früher erkannt.

46 Alle Wälle bestehen aus solidem Mauerwerk – Holzpalisaden gibt es nicht mehr.

47 Wenn Soldaten im Wald stehen, können sie die Bäume roden und so eine Schneise bis zum Gegner fräsen.

48 Wie in **Age of Empires 2** funktioniert die Steuerung der Einheiten: Rahmen aufziehen, Ziel anklicken, fertig. Klappt aber nur mit Soldaten – nicht mit Zivilisten!

49 Militär-Einheiten legen an Erfahrung zu, je mehr sie in Gefechte verwickelt sind: Maximal drei Sterne werden verliehen, was für Boni bei Rüstungs- und Angriffswerten sorgt.

50 Tür und Tor öffnen sollten Sie nur Freunden, die mit Ihnen auf dem Landweg handeln. Stehen Feinde vor der Türe, lassen sich die Stadttore vorübergehend verriegeln.

51 Unendlich viele Schiffe und Einheiten können Sie nicht produzieren – ein noch nicht bekannt gegebenes Limit setzt Grenzen.

52 Vorteil für Einheiten, die auf Hügeln postiert werden: Das Sichtfeld ist größer, die Reichweite von Fernwaffen (Kanonen, Armbrust etc.) steigt.



Handel

53 Handelsverträge ermöglichen erst den uneingeschränkten Handel von Waren. Ein Klick auf das Kontor oder den Marktplatz der Partner zeigt, welche Güter angeboten und nachgefragt werden.

54 Ein Monopol am Südpol ist kein Problem: Wer zum Beispiel alle tropischen Inseln kontrolliert, hat automatisch ein Monopol auf dort angebaute Pflanzen (Tabak, Baumwolle, Zuckerrohr, Gewürze).

55 Für den Endlosmodus gilt: Sie können alle Waren selbst produzieren oder bei freien Händlern einkaufen und sind nicht auf das Entgegenkommen der Computergegner angewiesen.

56 So funktioniert der „passive Handel": In Ihrem Kontor stellen Sie ein, welche Mengen einer Ware Sie zu welchem Preis kaufen möchten und welche Überschüsse Sie loswerden wollen. Computergegner und Händler beliefern Sie dann oder holen bei Ihnen die angebotenen Güter ab.

57 Damit Ihr Volk permanent mit Waren beliefert wird, die Sie mangels Platz oder Klima nicht direkt auf der Hauptinsel anbauen können, sollten Sie Auto-Routen einrichten. Schiffe pendeln dann zwischen zwei Kontoren hin und her und transportieren die eingestellten Mengen an Waren.

58 Handelsrouten eines markierten Schiffes werden direkt auf der Minimap angezeigt.

59 Auf größeren Inseln können Sie auf dem Landweg mit Eingeborenen und Handelspartnern Waren austauschen – und zwar direkt von Marktplatz zu Marktplatz, per Marktkarren, Esel- oder Kamel-Karawane.

60 Manchmal sind Sie auf den Landhandel angewiesen – etwa wenn es keinen Seezugang gibt (Gebirge, unwegsames Gelände) oder wenn die Gewässer von Piraten beziehungsweise Feinden blockiert werden.



Schifffahrt

61 Mit den Schiffsbau-Arbeiten wird nur dann begonnen, wenn alle Waren (Holz, Stoffe, Seile, gegebenenfalls Kanonen) angeliefert wurden.

62 Die sechs Schiffe (3x Handels-, 3x Kriegschiff) unterscheiden sich in folgenden Aspekten: Geschwindigkeit, Baukosten und -material, Bewaffnung (Kanonen), Geschwindigkeit, Laderaum (für Personen und Waren) und Hitpoints.

63 Ins Trockendock müssen Schiffe nur dann, wenn sie im Seekampf beschädigt wurden. Anders als lange Zeit geplant, nutzen sie sich nicht allmählich ab.

64 Zum Schutz vor Seeräubern sollte man Handelsschiffe (viel Lagerplatz, kaum Bewaffnung) grundsätzlich von Kriegsschiffen (kaum Lagerplatz, Kanonen) eskortieren lassen.

Bevölkerung

65 Je höher die Zivilisationsstufe (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufmann, Aristokrat), desto schmucker das Haus und desto mehr Leute passen ins Gebäude.

66 Der Aufstieg zur nächsten Stufe erfolgt erst dann, wenn Sie bestimmte Waren (Tabak, Schmuck etc.) anbieten und Bauwerke (Kirche, Badehaus etc.) aufstellen.

67 Für den Aufstieg vom Pionier zum Siedler werden Nahrung und Stoffe und Alkohol verlangt; außerdem wollen die Bewohner einen Marktplatz und eine Kapelle.

68 Für jede Warengruppe – etwa Nahrungsmittel, Gewürze, Stoffe oder Kleidung – gibt es einen separaten Verkaufsstand, an dem sich die Bürger mit Gütern eindecken.

69 Eine Steueroase ist seit neuestem die **Anno 1503**-Welt: Ihre Bewohner zahlen keine Abgaben mehr. Stattdessen kommt durch den Verkauf von Waren an den Marktständen das Geld in die Stadtkasse.

70 Finden die Bürger am Marktstand etwa keine Gewürze vor, stapfen sie wutschnaubend davon; langfristig wird das Häuschen abgerissen und die Bewohner um einen Rang herabgestuft.

71 Das Wirtshaus ist der einzige Ort, an dem Alkohol angeboten wird.

72 Kreuz und quer stehen die Häuser auf den quadratischen Kacheln – so wird der doch eher spontane mittelalterliche Baustil wiedergegeben und ein „echtes" Stadtbild simuliert.

73 Adel verpflichtet: Die Aristokraten sind noch anspruchsvoller als in **Anno 1602** und verlangen nach edlen Pelzen, Edelsteinen, Goldschmuck und Seidenstoffen.

74 Adelige sind teuer im Unterhalt. Aber: Sie sorgen für Recht und Ordnung und verhindern so Unruhen.

75 Reinen Wein einschenken sollten Sie den Aristokraten. Der Rebensaft zählt nicht als schnöder Alkohol, sondern muss explizit für die Adeligen angebaut werden.

76 Kleider machen Leute: Welcher Zivilisationsstufe Ihre Untertan angehören, lässt sich an der Kleidung ablesen: Kaufleute und Adelige tragen Gewänder aus Samt und Seide.

77 Edle Seide liefern die Seidenraupen in der neuen Seidenplantage.

78 Das Fell über die Ohren zieht der Pelztierjäger den plüschigen Bewohnern des Waldes (zum Beispiel Füchsen), die dann beim Kürschner landen. Zusammen mit edlem Seidenstoff ergibt dies edle Gewänder für edle Aristokraten.

79 Bevor sie der Schneider verwenden kann, müssen Stoffe eingefärbt werden: In der ebenfalls neuen Indigo-Färberei erleben Seidenstoffe ihr blaues Wunder; der Farbstoff stammt aus der Indigo-Plantage.

80 Salz wird in Salzbergwerken gewonnen und in Salinen zu Kochsalz umgewandelt.

81 Der berüchtigte **Anno 1602**-Räuber ist derzeit nicht vorgesehen – im Laufe des Beta-Tests kommt er vielleicht wieder ins Spiel.

82 Das ursprünglich vorgesehene Gerichtsgebäude gibt es nicht mehr; jetzt dient der Galgen zur Abschreckung vor Aufständen.

83 Schloss, Statue und Triumphbogen sind Bonusgebäude, die Sie beim Erreichen bestimmter Ziele aufstellen dürfen.

84 Ein Brunnen unterstützt beim Löschen von Flammen. Noch besser: ein Feuerwehrhaus. Beides muss allerdings zunächst erforscht werden.

85 Kampf der Pest: Der Medicus pflegt Bürger mit eigens angebauten Heilkräutern gesund.

Erkundung

86 Um neue Inseln zu erschließen, müssen Sie ein Expeditionsschiff mit Ziegeln, Holz, Werkzeugen und einem Kundschafter (Scout) beladen.

87 Fährt eines Ihrer Schiffe ganz nah an eine Insel heran, erfahren Sie, welche Pflanzen besonders gut auf einer Insel gedeihen (Beispiel: Wein 100 %, Baumwolle 75 % etc.). Dann können Sie entscheiden, ob Sie das Land erschließen wollen oder nicht.

88 Wenn Sie einen Kundschafter nahe genug an einen Berg heranlotsen, findet er heraus, welche Bodenschätze sich dort verbergen.

89 An den Symbolen über dem Berg erkennen Sie, was dort abgebaut werden kann: Salz, Gold, Eisenerz, Edelsteine.

90 Die in Gebirgen lagernden Bodenschätze (also zum Beispiel Eisenerze) sind zum Teil begrenzt, zum Teil unbegrenzt.

Forschung

91 In der Schule wird „Wissen" wie jeder andere Rohstoff „produziert" und „gesammelt". Dieses Wissen können Sie wiederum in die Erforschung von neuen Gebäuden (Weberei, Große Waffenschmiede) oder landwirtschaftliche Upgrades (größere Ernten)) investieren.



TAKATUKA-LAND Mit den Piraten lässt sich sogar handeln: Waffen und Rum können Sie dort gegen funkelnde Dukaten erwerben.

92 Wissen lässt sich wie eine Ware handeln, also ein- und verkaufen.

93 Einmal erforschte Upgrades gelten sofort für alle bestehenden Gebäude, Produktionsketten oder Einheiten: Entwickeln Sie zum Beispiel einen größeren Laderaum, steht dieser ab sofort allen vorhandenen und künftigen Handelsschiffen zur Verfügung.

94 Für die Universität brauchen Sie Bücher, die aus Papier hergestellt werden. Dort lassen sich noch bessere Upgrades als in der Schule entwickeln (insgesamt über 20). Ein Beispiel sind militärische Neuerungen, etwa der Belagerungsturm oder das Kaliber (erhöht die Präzision).

95 Die bisherige Klosterschule wurde durch Schule und Uni ersetzt. Die Technologiebäume sind in beiden Fällen fein verästelt: Manche Upgrades setzen die Entwicklung eines oder mehrerer anderer Upgrades voraus.

Militär

96 Soldaten werden in drei Gebäuden ausgebildet: Kleine Burg, Große Burg, Festung. Faustregel: Je größer die Burg, desto kürzer die Ausbildungszeit. Und: Fortgeschrittene Einheitentypen können nur in der großen Festung produziert werden.

97 Soldaten können Sie erstmals auch parallel in mehreren Burgen ausbilden.

98 Eine Brücke schlagen können die Bewohner, wenn die Insel von einem Fluss getrennt wird. Steinbrücken mit großen Spannweiten müssen allerdings erforscht werden.

99 Auf glühenden Kohlen werden in der Großen Eisenschmelze Erze aus dem Gestein geschmolzen. Die Briketts stammen aus einem der neuen Gebäude, der Köhlerei. Die kleine Erzschmelze kommt mit Holz aus.

100 Gut gerüstet sind Sie mit einer leistungsfähigen Waffenproduktion. Dazu gehört zum Beispiel der Rüstungsmacher, der alle Soldaten mit Kettenhemd und Lederwams einkleidet. Dafür braucht er Leder und Eisen.

101 Der Bogenmacher produziert Bögen und Armbrüste.

102 In der Kanonengießerei entstehen Kanonen (für den Landkampf sowie für Schiffe) und die durchschlagskräftigen Mörser.

103 Der Waffenschmied fertigt Schwerter, Speere und Lanzen aus Eisen und Holz.

104 Nur ein Büchsenmacher ist in der Lage, Musketen herzustellen.

105 Der Kriegsmaschinenbauer stellt Belagerungstürme und Katapulte her.

106 Ein Exerzierplatz vor dem Schloss ist ein guter Ort für fertig „produzierte" Truppen. Diese „Sammelpunkte" dürfen Sie selbst festlegen.

Feinde & Piraten

107 Ein bisschen Frieden erkauft man sich mit einem Friedensvertrag – und der Erlaubnis, die vom Gegner erkundeten Gebiete sowie sein Staatsgebiet einzusehen.

108 Der Bündnisfall tritt ein, wenn Sie mit einem befreundeten Volk ein Militärbündnis eingegangen sind: Macht sich dieses Volk ein anderes zum Feind, sind Sie gleichermaßen Zielscheibe von Angriffen.

109 Militäranlagen der Computergegner sind nur dann sichtbar, wenn man mit ihnen einen Friedensvertrag abgeschlossen hat oder eine eigene Figur in der Nähe steht.

110 Tribut zollen können Sie angesäuerten Feinden oder lieben Freunden, deren Zuneigung Sie sich weiterhin sicher sein wollen. Auch Sie selbst können entweder Waren oder Geld verlangen.

111 Gefährliche Gewässer lassen sich mithilfe von Wegpunkten umschiffen. So gehen Sie Konfrontationen mit feindlichen Flotten oder Freibeutern aus dem Weg.

112 Um einen Gegner zu schwächen, sollten Sie zunächst seine Versorgungswege auf dem Seeweg attackieren oder – noch besser – seine Kolonien einnehmen.

113 Bevor Sie bei Piraten Rum kriegen, müssen Sie sie erst mal rumkriegen – nämlich durch Bestechung. Im Angebot der Korsaren: Säbel, Musketen, Waffen und natürlich Zuckerrohrschnaps.

114 Ausräuchern können Sie die lästigen Piraten, indem Sie deren Stützpunkt vernichten. Doch vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden wird man Ihnen weismachen, dass Sie ein Schiff übersehen haben ...

115 Wenn Sie erst beim Anblick der Totenkopfflagge feststellen, dass Sie die Eskorte vergessen haben, können Sie die Freibeuter eventuell mit einer Tributzahlung besänftigen – und kommen so noch mit einem blauen Auge davon. Andernfalls rauben die Piraten die Ladung und versenken Ihr Schiff mit Maus und Mann.

116 Die wankelmütigen Piraten können Sie mit hohen Tributen auch gegen Ihre Gegner hetzen.

Expeditionen & Eingeborene

Die Entdeckung neuer Welten ist nicht ganz ungefährlich: Unternehmen Sie mit uns eine Weltreise durch Anno 1503.

117 Azteken, Afrikaner, Beduinen, Eskimos, Mauren, Mongolen, Indianer, Südseebewohner plus Venezianer – alle mit eigenen Gebäuden, Figuren, Bräuchen, Spezialitäten und Verhaltensweisen – bevölkern die **Anno**-Welt. Die Mongolen sind zum Beispiel eher kriegerisch eingestellt.

118 Beim Handel mit Eskimos, Azteken etc. fließt kein Geld – weder in die eine noch in die andere Richtung. Zu einem Tauschgeschäft lassen sich die Völker jedoch nur hinreißen, wenn Sie begehrte Waren anbieten können. Indianer lieben zum Beispiel Feuerwasser und Gewürze, bieten dafür Pelze.

119 Heinz Siehlmann hätte seine Freude an der vielfältigen Tierwelt: In jeder Klimazone (Polargebiet, Tundra, Prärie, Wüste, Dschungel) entdecken Sie einige der 50 Tierarten – Eisbären, Pinguine, Polarkreis, Kühe und Schafe auf den Bauernhöfen, Giraffen und Löwen in der Savanne, Bisons in der Prärie. Im Meer tummeln sich Delfine, Haie, Wale und Fischschwärme.

120 Manche Inseln sind so groß, dass gleich mehrere Klimazonen auf dem Eiland Platz finden – etwa Tundra im Norden und eine gemäßigte Zone im Süden.

121 Im Gegensatz zu den forschen Computergegnern sind die Siedlungen der Eingeborenen vorgegeben und verändern sich im Verlauf einer Mission nicht.

122 Schiffe besitzen lediglich die Computergegner, die Venezianer und natürlich die Piraten. Von Mauren werden Sie auf dem Seeweg also niemals Besuch bekommen.

123 Ah, Venedig: Die Stadt der Gondeln und Kanäle ist das Hauptquartier der Freien Händler. Bei einigermaßen vernünftigen Preisen nehmen Ihnen die Kaufleute alle Überschüsse ab; dringend benötigte Waren, die Sie (noch) nicht selbst herstellen können (etwa Werkzeuge) werden ebenfalls vom Seefahrervolk angeboten.

124 Die Venezianer haben durch ihre Reisen von Kontor zu Kontor einen guten Überblick, wie sich inselweltweit Angebot und Nachfrage für einzelne Waren darstellen. Dementsprechend gestalten sie ihre Preise.

125 Ursprünglich als Zentrum der Schuh-Produktion geplant, haben sich die Venezianer vielmehr auf die Produktion mit Leder spezialisiert. Schuhe als Ware gibt's nicht mehr.

126 Unglaublich viel Liebe zum Detail steckt in den Animationen der Figuren: Da kurbelt der Piratenkapitän am Spanferkel über dem Grill, arabische Schönheiten vollführen Bauchtänze und bei den Mongolen rüttelt ein Tanzbär im Käfig.

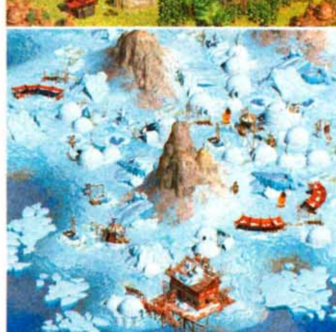
127 Und sie dreht sich doch, die Minimap, wenn Sie die Karte rotieren lassen. Das ging in **Anno 1602** nämlich nicht und stand deshalb auf der Wunschliste der Fans ganz oben.

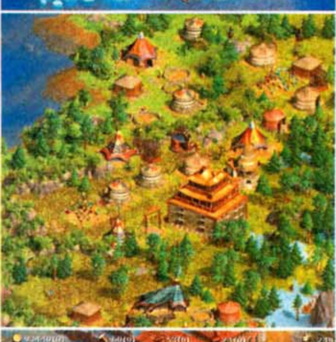
128 Ihren Bewohnern geht ein Licht auf, wenn sie sich mit Lampenöl eindecken. Gewonnen wird dies mithilfe von Walen, die vom Walfänger in eisigen Regionen erlegt werden.

129 Ganz schön wählerisch sind manche Pflanzen, die nach bestimmten Böden verlangen – Baumwolle, Tabak oder Gewürze gedeihen ausschließlich in tropischer Umgebung.

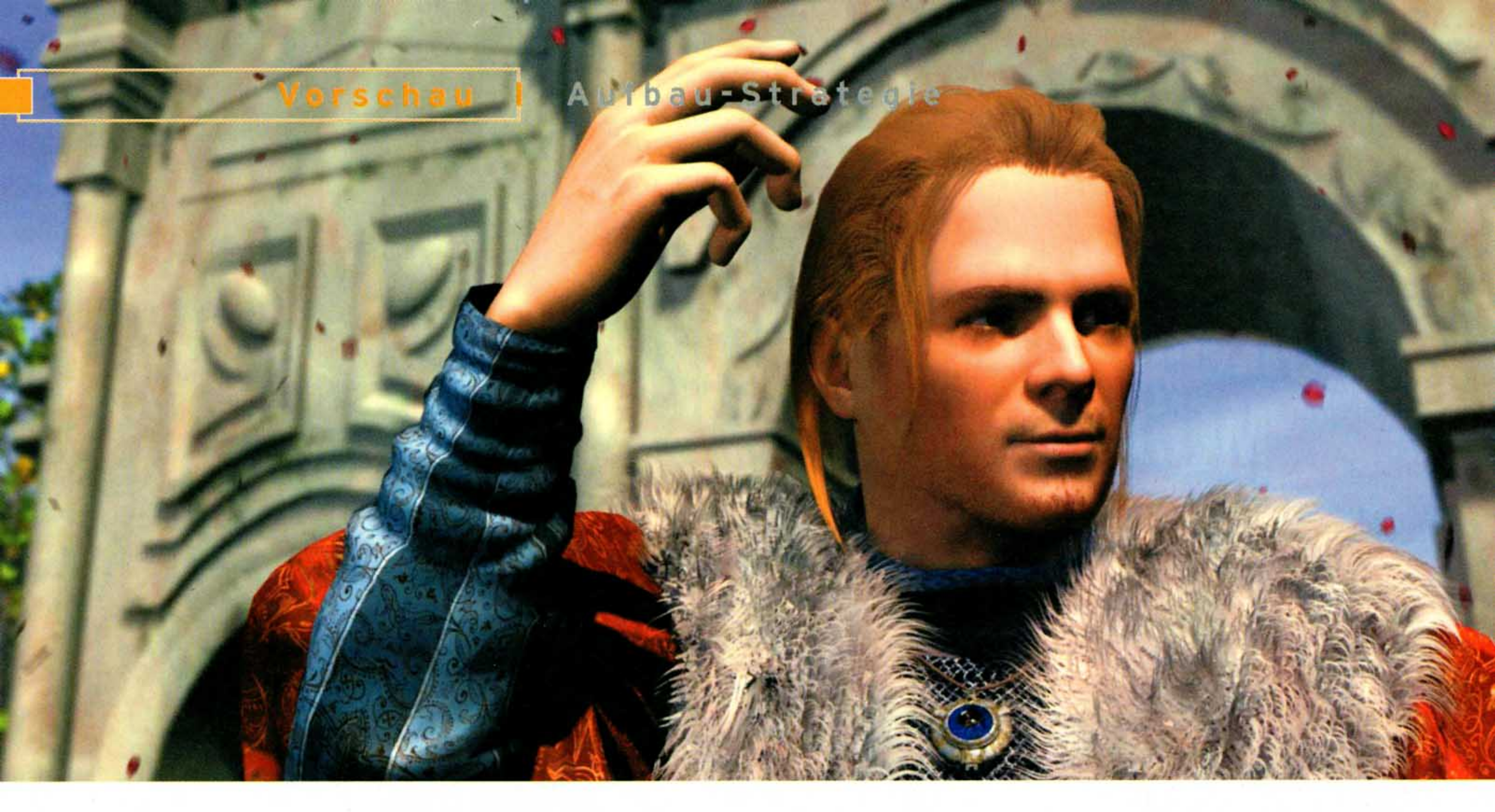
130 Viele Inseln sind groß genug, dass gleich mehrere Völker Platz haben: Der eine breitet sich zum Beispiel im westlichen Teil aus, der andere im östlichen. Knifflig wird's nur, wenn beide gerne die Goldvorkommen anzapfen möchten.

131 Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis kommen gleichermaßen auf ihre Kosten – denn **Anno 1503** bietet in den Einzelspieler-Szenarien drei Schwierigkeitsgrade an. Danach bemisst sich die Aggressivität der Gegner, deren Geschwindigkeit beim Aufbau der Siedlungen und das Auftauchen der Piraten.









Ist Ihre Insel reif für ANNO 1503 – Aufbruch in eine neue Welt?

Diesen Hauptgewinn kann man für kein Geld der Welt kaufen: **Mit etwas Glück setzen die Spieldesigner höchstpersönlich Ihre Anno-1503-Szenario-Idee um.**

Bei Sunflowers kümmert sich das Team von Chef-Leveldesigner Jan Lenski um das Design von Inseln und die Umsetzung der Szenarien. Das Erstellen großer Inseln kann bis zu einer Woche dauern – die kleinsten sind in wenigen Stunden komplett. Von vornherein entscheiden müssen sich die Designer dabei für die Inselgröße und eine Klimazone, denn die Küstenformen unterscheiden sich erheblich – Südseeinseln haben flache Sandstrände, Polarschollen zerklüftetes Eis. Die Inseln werden anschließend mit Gebäuden, Gebirgen und Bäumen „bepflanzt".

Aus dem inzwischen riesigen Fundus mit 440 fertigen Inseln klicken sich die Spieldesigner eine Inselwelt zusammen und „schieben" sie mit der Maus an die richtige Stelle. Der Missions-Editor ist nicht zur Veröffentlichung gedacht und daher nicht annähernd so benutzerfreundlich wie die Editoren von **Age of Empires 2** oder **Operation Flashpoint**. Aktionen wie „Sobald das Schiff von Spieler A die Position X erreicht, soll die Armada von Gegner B in Stadt Y losfahren" werden mit einer Script-Sprache programmiert: Dadurch lassen sich unter anderem komplexe Bedingungen für Ereignisse (etwa Naturkatastrophen) festlegen.

Alle wichtigen Faktoren (Einheiten, Startkapital, Lagerbestände etc.) sowie das Verhalten der Gegner (aggressiv, ängstlich etc.) können natürlich vorgegeben werden. Von Anfang an vorhandene Städte stammen nicht aus dem Zufallsgenerator, sondern werden im Spiel gebaut und dann in den Editor übernommen – dadurch wirken sie natürlich und nicht wie eine mittelalterliche Fassung des New Yorker Straßennetzes.

BLICK HINTER DIE KULISSEN
In diesem Editor entstehen bei Sunflowers sämtliche Szenarien und Missionen.

Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu, der Welt zu beweisen, dass in Ihnen das Talent zum Spielemacher schlummert: Sunflowers, Max Design und PC Games suchen Nachwuchs-Szenario-Designer. Jeder kann mitmachen – Programmierkenntnisse oder Erfahrung mit Editoren werden nicht vorausgesetzt!

So machen Sie mit

Die Aufgabe: Designen Sie eine **Anno 1503**-Mission. Sie dürfen alle bekannten Features einbauen – Anregungen finden Sie auf den vorhergehenden Seiten zuhauf. Ob Sie Prinzessin Pipi befreien lassen, die von finsteren Piraten im Takatukaland festgehalten wird, oder ob Sie eine Seehandelsblockade der Polarinsel Naboo inszenieren: Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Je origineller und ausführlicher Ihre Beschreibung, desto größer die Chancen. Sie können malen, zeichnen, formulieren, kleben – Hauptsache, Ihre Idee kommt rüber.

Die Auswahl

Die Jury wird sich alle Vorschläge genau anschauen. Die Sieger-Mission wird von den Profis bei Sunflowers umgesetzt und anschließend exklusiv von PC Games veröffentlicht; natürlich stellen wir Macher und Mission auch im Heft vor.

Ihren Vorschlag schicken Sie an:

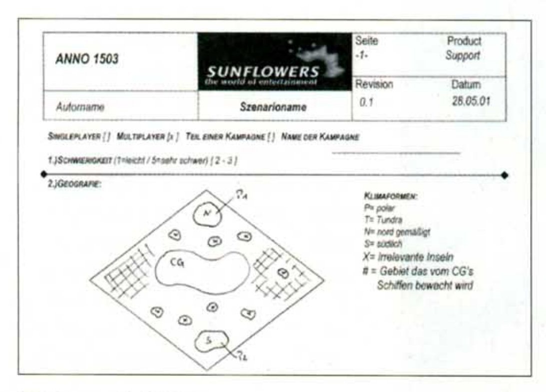
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort Anno 1503, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Eine Bitte: Vermerken Sie auf allen mitgesandten Unterlagen Ihren Namen sowie Ihre Anschrift. Selbstverständlich können Sie Ihre Szenario-Ideen auch per E-Mail einreichen (alle Informationen hierzu finden Sie auf www.pcgames.de).

Und das sollte Ihre Bewerbung enthalten

- Eine Angabe des Schwierigkeitsgrads (1 = Leicht, 5 = Sehr schwer)
- Geografische Besonderheiten
- Eine Auflistung aller Mitwirkenden und eine Charakterbeschreibung (Computergegner, Eingeborene, Piraten)
- Die Startbedingungen der einzelnen Parteien (Position, Ausstattung usw.)
- Eine kurze Szenenbeschreibung (Worum geht es?)
- Der Auftragstext zu Beginn des Szenarios (Briefing)
- Die Durchführung (Start, Lösungsweg, eventueller alternativer Lösungsweg, Ziel)

Bitte fügen Sie eine Skizze bei und zeichnen Sie alle Inseln, Städte, Eingeborenen und Gegner sowie die jeweilige Klimazone (P = Polar, N = Nord, S = Steppe, Pr = Prärie, D = Dschungel) ein. Ein Beispiel haben wir hier für Sie abgebildet.



ANNO 1503	SUNFLOWERS the world of entertainment	Seite -1-	Product Support
Autorname	Szenarioname	Revision 0.1	Datum 28.05.01

SINGLEPLAYER [ ] MULTIPLAYER [x] TEIL EINER KAMPAGNE [ ] NAME DER KAMPAGNE

1.)SCHWIERIGKEIT (1=leicht / 5=sehr schwer) [2 - 3]

2.)GEOGRAFIE:

KLIMAFORMEN:
P= polar
T= Tundra
N= nord gemäßigt
S= südlich
X= irrelevante Inseln
= Gebiet das vom CG's Schiffen bewacht wird



Tipps vom **Profi**

10 Tipps für angehende **Anno 1503**-Szenario-Designer von Sunflowers-Experte Jan Lenski:

1 In die Spielwelt versetzen
In **Anno 1503** haben Raumschiffe, Kometeneinschläge oder Zeitreisen nichts zu suchen.

2 Den Spieler nicht vergessen
Es nutzt nichts, wenn der Einzige, dem das Szenario Spaß macht, der Szenario-Designer ist.

3 Eindeutig und verständlich
Es darf keine Situation geben, in der der Spieler nicht weiß, was er als Nächstes zu tun hat – es sei denn, es dient der Atmosphäre.

4 Ideen-Klau in Maßen
Vorhandene Ideen als Grundlage des eigenen Szenarios zu benutzen, ist legitim. Eine Idee allerdings 1:1 zu kopieren, ist nicht akzeptabel.

5 Alle Möglichkeiten nutzen
Alles, was möglich ist, sollte benutzt werden. Eine aufregende Handlung ist spannender, als nur mit dem Schiff von A nach B zu fahren.

6 Keine logischen Fehler
Treten in der Handlung logische Fehler auf, ist sie nicht verständlich und damit ungeeignet. Alle Vorgänge müssen plausibel sein.

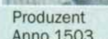
7 Anregungen holen
Krampfhaft eine Idee zu suchen, ist meistens nicht von Erfolg gekrönt. Ruhig von anderen Spielen oder Medien inspirieren lassen!

8 Spaß kommt vor Realismus
Was keinen Spaß macht, wird nicht gespielt – da kann es noch so realistisch sein. Aber wenn es Spaß macht, Eisbären in der Wüste zu jagen ...

9 Schritt für Schritt vorgehen
Am Anfang der Idee sollte man sich nicht einengen lassen: Passen Sie das Szenario so lange an die Grundidee an, bis alles stimmig ist.

10 Pläne konsequent verfolgen
Wenn man das Hauptziel eines Szenarios definiert hat, sollte man alles darauf auslegen, nicht von diesem Ziel abzuweichen.

Diese prominente Jury müssen Sie überzeugen:



Jochen Bauer
Produzent Anno 1503


Jan Lenski
Product Support Co-Ordinator


Martin Lasser
Grafiker und Mitgründer von Max Design

Teilnahmebedingungen:

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter von Sunflowers, Max Design, Electronic Arts sowie der COMPUTEC MEDIA AG. Jeder Teilnehmer kann sich mit beliebig vielen Vorschlägen am Wettbewerb beteiligen. **Aktionsschluss: 17. Mai 2002.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Preis kann nicht in bar ausgezahlt werden. Der Gewinner wird von uns schriftlich benachrichtigt. Bitte haben Sie Verständnis, dass wir Ihre Einsendungen nicht zurückschicken können.

Command & Conquer: Generals



LUFTIG Über den Wolkenkratzern der Stadt kommt es zu einem waschechten Dogfight - das neue 3D-Terrain macht's möglich.



TAKTISCH Die Zerstörung von Brücken hemmt den gegnerischen Vormarsch. Der kluge Einsatz der Luftstreitkräfte ist ein Schlüssel zum Sieg.

Eine tolle Story, nie da gewesene Einheiten und die lange überfällige 3D-Grafik **sollen Generals zu einem Quantensprung in der Command&Conquer-Serie machen.**

Das Reich der Mitte steht im Jahr 2020 vor einigen handfesten Schwierigkeiten. Die hören auf den Namen GLA – Global Liberation Army (Globale Befreiungsarmee) – und wie es sich für echte Terroristen gehört, kriegt man sie einfach nicht vernünftig zu fassen. Was den Chinesen dabei ganz furchtbar gegen den Strich geht, ist die Tatsache, dass die GLA scheinbar mühelosen Zugang zu militärischen Einrichtungen und Waffen besitzt; verständlicherweise macht das die Jungs nicht gerade ungefährlicher. Kenner der **Command & Conquer**-Reihe wissen spätestens jetzt, dass der neueste Spross der Echtzeit-Strategieserie mit einer komplett neuen Storyline aufwartet – ohne GDI, Kane und Nod. Auch Yuri und Co. haben erst mal Sendepause. Neben den Chinesen und der mysteriösen GLA dürfen Sie in **Generals** auch als Amerikaner in die Schlacht ziehen – welche Rolle Uncle Sam in diesem Konflikt genau spielt, steht noch nicht fest. Die Neuerungen hören aber beim Plot nicht auf: Sie fangen erst richtig an. So wird jede Einheit in **Generals** eine ganze Rei-



AGGRESSIV Gebäude dürfen natürlich auch zerstört werden. Und zwar wesentlich effektreicher als in den Vorgängern.



DETAILLIERT Die Landschaften und Städte sind aufwendig gestaltet. Hier fährt unser Panzerkonvoi in ein beschauliches, schweizerisches Bergdorf.



WECHSELHAFT Am späten Nachmittag werden die Schatten der Gebäude länger – hoffentlich klappt's diesmal wirklich mit dem versprochenen Tag- und Nachtwechsel.

he von speziellen Eigenschaften haben; die Tage, in denen sich ein Soldat bestenfalls einbuddeln konnte, sind gezählt. Auch die Gebäude bauen sich nun nicht mehr von selbst, sondern benötigen einen Bulldozer. Wird der im Eifer des Gefechts zerstört, könnte es Essig sein mit der neuen Panzerfabrik. Ressourcen wie Tiberium gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Stattdessen

Vollständig in 3D gehalten, soll die Sage-Engine mit dem Vorurteil aufräumen, **C&C-Spiele würden ihrer Zeit hinterherhinken**.

jagen Sie Lastwagen über das Schlachtfeld und suchen nach Nachschubdepots – davon gibt es pro Szenario nur wenige und die wollen dementsprechend gut verteidigt werden. Besonders interessant sind die verschiedenen „Kommandos": Pro Seite gibt es drei dieser Spezialfähigkeiten, von denen Sie vor jedem Einsatz eine auswählen dürfen. Als Amerikaner können Sie auf diese Weise jeden Panzer mit Veteranen-Status starten lassen – auf Kosten einer schlechteren Flugzeugproduktion. Umgekehrt verhält es sich ähnlich: Entscheiden Sie sich für die Air-Force-Fähigkeit, dann bekommen Sie einen einzigartigen Stealth-Bomber und Probleme bei der Herstellung von Fahrzeugen. Das Hauptaugenmerk der Entwickler liegt aber auf den neuen Einheiten, die jede Konfliktpartei einzigartig und doch ausbalanciert machen sollen. Während die Chinesen mit Propaganda-Ballons (verbessern die Schussfrequenz und Beweglichkeit eigener Truppen) und massenweise Fußvolk in den Kampf ziehen, verlässt sich die GLA auf wütende Demonstranten-Mobs und ein weit verzweigtes Tunnelsystem, das Einheiten einfach so auf der Karte erscheinen lässt. Die USA setzen hingegen auf konventionelle Waffen-Power und perfekt ausgebildete Spezialkräfte. Auch optisch ist **Generals** ein Novum in der **Command & Conquer**-Geschichte. Vollständig in 3D gehalten, soll die Sage-Engine mit dem hausgemachten Vorurteil aufräumen, **C&C**-Spiele würden ihrer Zeit hinterherhinken. Die Bedienung wurde der neuen Grafikpracht angepasst – das bekannte vertikale Menü muss einer **Empire Earth**-ähnlichen, horizontalen Variante weichen.

ERSTEINDRUCK

*Dass die Entwickler von **Command & Conquer** spannende Geschichten erzählen können, haben sie hinlänglich bewiesen. Wenn **Generals** jetzt wirklich ein Quantensprung und nicht ein x-ter Aufguss – wie **Alarmstufe Rot 2** – wird, trete ich der GLA gerne in den Hintern.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler	EA Pacific
Anbieter	Electronic Arts
Termin	November 2002



PRACHTGRAFIK Es macht schon Freude, einfach nur das Treiben in einer der Hafenstädte zu beobachten..



VIDEO

EXKLUSIV

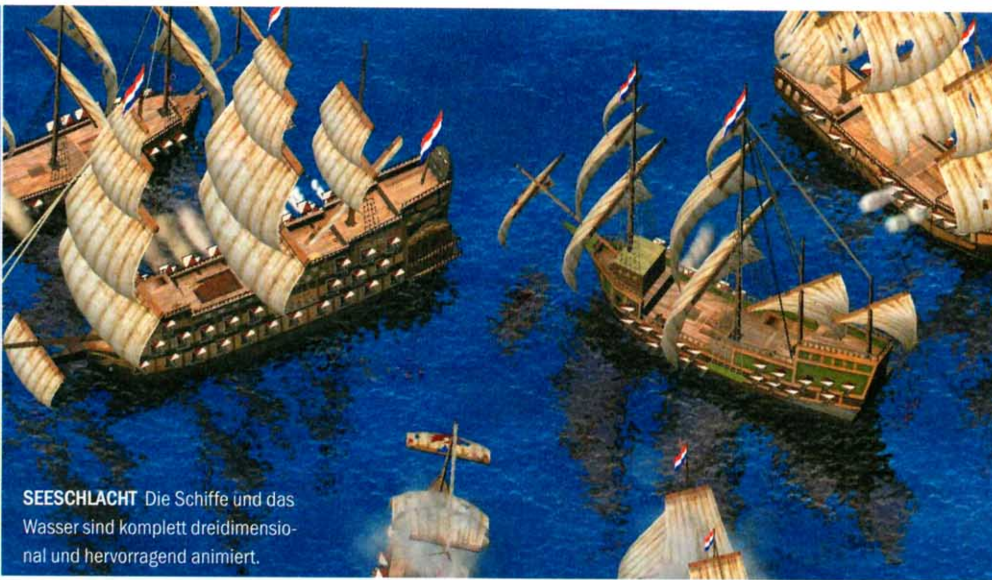
Port Royale

Tausende Fans von Patrizier 2 und ebenso viele des Klassikers Pirates warten gespannt auf die **Wirtschaftssimulation, die Handel und Abenteuer vereinen soll.**





CUBA LIBRE Das Spielgebiet umfasst die gesamte Karibik mit all ihren Inseln und Küstenstädten.


SEESCHLACHT Die Schiffe und das Wasser sind komplett dreidimensional und hervorragend animiert.

Für Spielernaturen wäre Gütersloh in etwa so aufregend wie ein Paar Baumwollsocken, hätte dort nicht Ascaron Quartier bezogen, jene deutsche Spielemanufaktur, die vor zwei Jahren mit **Patrizier 2** Hobby-Händler glücklich machte. Der Quasi-Nachfolger **Port Royale** soll nicht nur als Wirtschaftssimulation punkten, sondern auch Abenteurer und PC-Piraten begeistern.

Welche Fortschritte die Entwickler seit der ersten Vorschau im Januar gemacht haben, förderte ein Vor-Ort-Besuch zutage. Die Grafiker haben sich voll ins Zeug gelegt, um das Karibik-Flair des 16. Jahrhunderts einzufangen, in dem Sie als hoffnungsvoller Geschäftsmann Ihr Glück machen wollen. Mit ihren detailliert gerenderten Fischerhütten, Kaimauern, Kanonentürmen, Villen und Farmen und der natürlichen Landschaftsgrafik sehen die Hafenstädte noch einmal deutlich hübscher aus als noch bei **Patrizier 2**. Reiche Bürger flanieren über den Marktplatz, Arbeiter wuchten Sackkarren zu den Landungsstegen, Wellen brechen sich am Strand und am Pier dümpelt ein Dreimaster im spiegelnden Wasser. Obwohl die Meereswogen wie auch die Schiffe aus Polygonen bestehen, fügen sie sich harmonisch in die Iso-Grafik der Inseln ein. Bei einer Seeschlacht zwischen zwei Galeonen öffnen sich die Mündungsklappen der beiden Kontrahenten, Kanonensalven lassen weißen Rauch aufsteigen, Einschläge lassen Gischt aufspritzen und entfachen Feuer auf dem getroffenen Segelschiff.

Wie schon bei **Patrizier 2** können Sie auch in **Port Royale** nicht nur Waren produzieren und Güter zwischen den Häfen verschachern, sondern sich auch als Freibeuter oder Piratenjäger versuchen. Überhaupt will Ascaron mit noch mehr Missionen für Abwechslung abseits der Handelsrouten sorgen. Ähnlich wie im Klassiker **Pirates** können Sie sich in zwielichtigen Kneipen oder bei oft nicht weniger fragwürdigen Gouverneuren Aufträge abholen. Einer davon schickt Sie etwa in ein verfeindetes Fort, wo Sie einen adeligen Reisenden abholen und ihn in seinen Zielhafen eskortieren sollen. Dort angekommen, wird Ihnen eine Nachricht über den Verbleib der Schatzflotte zugespielt. Jetzt heißt es abwägen: Ist Ihr Schiffsverband stark genug, um es mit der Armada aufnehmen zu können? Ein andermal müssen Sie Piratennester ausheben, Schätze und Artefakte suchen oder sogar eine Stadt annektieren. Manch abenteuerliche Reise führt Sie durch die ganze Karibik.

Den Handelspart will Ascaron noch einfacher und übersichtlicher gestalten als in **Patrizier 2**. So sollen nüchterne Tabellen grafisch anspruchsvollen Icon-Listen weichen, mit Statistiken müssen Sie sich nur noch herumschlagen, wenn Sie wirklich tief ins Spielgeschehen einsteigen wollen.

ERSTEINDRUCK

*Nach der Verschiebung von **Anno 1503** wird **Port Royale** die Spielspaßmeere der Händler und Forscher im Sommer regieren – sofern es pünktlich in See sticht. Das ist Ascarons große Chance.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ascaron
Anbieter .... Big Ben Interactive
Termin .... 5. Juni 2002


BRANDUNG Polygonwellen brechen sich an der Iso-Küste.


WORK IN PROGRESS Derzeit wirken die Gebäude und Bäume noch etwas „aufgepflanzt", da noch nicht alle Schatten eingebaut sind.

Rise of Nations



EINNEHMEND Mit entsprechender Macht können fremde Städte erobert werden. Neben Krieg ist dazu auch Diplomatie geeignet.

VIELFALT Die 18 unterschiedlichen Nationen haben wie in Civilization spezifische Vor- und Nachteile.

FREISCHWIMMER Zu Lande, zu Wasser und auch in der Luft wird um Lebensraum gekämpft.

Nichts Geringeres als die Vermählung der **spielerischen Tiefe der Runden-Strategie und der Action der Echtzeit** haben sich Brian Reynolds und Tim Train vorgenommen.

Im Lebenslauf der beiden Gründer von Big Huge Games stehen hochkarätige Titel wie **Civilization**, **Colonization** oder **Alpha Centauri**. Erfahrung mit Echtzeit-Strategiespielen haben sie aber nicht. Die lässt sich jedoch erwerben: Big Huge Games hat von Microsoft den Programmcode von **Age of Empires 2** zur freien Verwendung erhalten, weshalb **Rise of Nations** eine vergleichbare Optik und Bedienung haben wird. Ansonsten aber erinnert vieles an **Civilization**.

Am auffälligsten sind die Landesgrenzen. Der Spieler besitzt zu Beginn des Spiels ein steinzeitliches Dorf, um das herum eine enge Grenze gezogen ist. Nur innerhalb des eigenen Landes darf man Einheiten platzieren, ohne dass diese verhungern, die zehn Ressourcen einsammeln und Gebäude bauen. Durch den Ausbau der Siedlung zu einer Stadt, aber auch durch Wissen und militärische Stärke entfernt sich die Grenze immer weiter, so dass Platz für Rohstoffgewinnung und neue Städte entsteht. Sobald die eigene Grenze die der Nachbarnation erreicht, ist Schluss mit dem Wachstum. Um dann mehr Ressourcen gewinnen zu können, müssen neue Techniken wie der Pflug oder die Steuer entwickelt werden.

Dies geschieht in den Universitäten, die sich durch einen Technologiebaum mit den Zweigen Militär, Staatsbürgertum, Technik und Wirtschaft forschen. Sobald zwei wissenschaftliche Durchbrüche gelungen sind, erreicht die Nation das nächste von insgesamt acht Zeitaltern. Die Ähnlichkeiten mit **Civilization** hören hier noch nicht auf: Auch die Diplomatie wird mit Bestechung, Wissenstransfer, Bündnissen und anderen Optionen dem rundenbasierten Vorbild entsprechen. Das alles läuft in Echtzeit ab. Die Spieldesigner wissen aber, dass der Spieler nicht alle 170 Einheitentypen, zehn Ressourcen, die Wirtschaftskreisläufe aller Städte und 50 Gebäudetypen von der Steinzeit bis ins Informationszeitalter im Auge behalten kann. Daher entwickelten sie den „verantwortungsbewussten Mitbürger": Auf Wunsch übernimmt ein frei wählbarer Prozentsatz aller Einheiten jene Aufgaben, die ihrer Meinung nach am dringlichsten sind. Ob es sich nun um Forschung, Städtebau oder Nahrungsbeschaffung handelt: Der Spieler kann, muss sich aber nicht darum kümmern.

ERSTEINDRUCK

*Den militanten **C&C**-Fan wird **Rise of Nation** ebenso wenig ansprechen wie den hartgesottenen **Alpha Centauri**-Spieler. Wer beiden Spielen etwas abgewinnen kann, muss sich bis nächstes Jahr gedulden.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Big Huge Games
Anbieter .... Microsoft
Termin .... 2. Quartal 2003



FEUER UND FLAMME In der nordischen Welt treiben Feuer spuckende Drachen ihr Unwesen.

FABELHAFT Griechen verteidigen ihre Tempel gegen Ägypter. Die Medusen haben mit den Skarabäen kein leichtes Spiel.

TRUGSCHLUSS Trotz der detaillierten Darstellung ist die Grafik komplett dreidimensional – selbst die Wellen und der Tornado.

Age of Mythology

Einäugige Zyklopen statt römischer Streitwagen – Bruce Shelleys nächstes Geschichtsepos hat weitaus mehr zu bieten **als nur mystische Namen für ansonsten gewöhnliche Einheiten: Götter.**

Age of Empires war eines der erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele, **Age of Kings** stand ihm kaum nach und **Age of Mythology** wird es wohl auch nicht schlecht ergehen. Bruce Shelley, Chef-Spieldesigner der Ensemble Studios, scheint ein Erfolgsgarant zu sein: Für Microprose entwickelte er die Bestseller **Civilization** und **Railroad Tycoon**, für die Ensemble Studios erschuf er die **Age of Empires**-Serie. Mit **Age of Mythology** wagt sich Shelley auf neues Terrain abseits der Strategiespiele mit historischem Hintergrund. Stattdessen begibt er sich in die Zeit der Sagen und Mythen: als Helden noch mit echten Monstern kämpften und sich Götter gerne mal in den Ausgang einer Schlacht einmischten.

Wieder einmal wird es des Spielers Aufgabe sein, Siedlungen zu bauen und seinem Volk zu Macht und Land zu verhelfen. Nichts Neues also? Doch: In **Age of Mythology** ist man der Handlanger eines von neun Göttern, was Vorausplanung notwendig macht. Drei der Götter stammen aus der griechischen Mythologie, drei weitere aus dem alten Ägypten und die letzten drei aus der nordischen Göttersaga. Jeder Gott bringt unterschiedliche Kampfeinheiten, Fabelwesen und Wunder mit sich. Zeus beispielsweise steht für Infanterie, Poseidon bevorzugt die Kavallerie, Hades schließlich favorisiert Bogenschützen.

Im Verlauf einer Mission wird man bis zu vier Zeitalter durchleben, die den Bau neuer Gebäude und Kampfeinheiten ermöglichen. An jedem Übergang wird sich der Spieler für eine weitere Gottheit entscheiden müssen: Zeus-Gläubige haben beispielsweise die Wahl zwischen Athena und Hermes, wenn sie das zweite Zeitalter erreichen. Jede dieser kleineren Gottheiten belohnt den Spieler für seinen Glauben mit speziellen Einheiten: Hera beispielsweise erlaubt den Zugriff auf die Medusen, zudem zaubert sie ein verheerendes Gewitter auf den gegnerischen Himmel – aber nur ein einziges Mal. Jeder der insgesamt 36 Götter verfügt über derartige, nur einmal einsetzbare Magie, was diese Wunder zu einem interessanten taktischen Mittel macht.

Ebenfalls neu ist die Grafik: Was auf den ersten Blick wie eine herkömmliche, detaillierte 2D-Grafik aussieht, lässt sich frei zoomen und schwenken, ohne dass dabei die Übersicht verloren ginge.

ERSTEINDRUCK

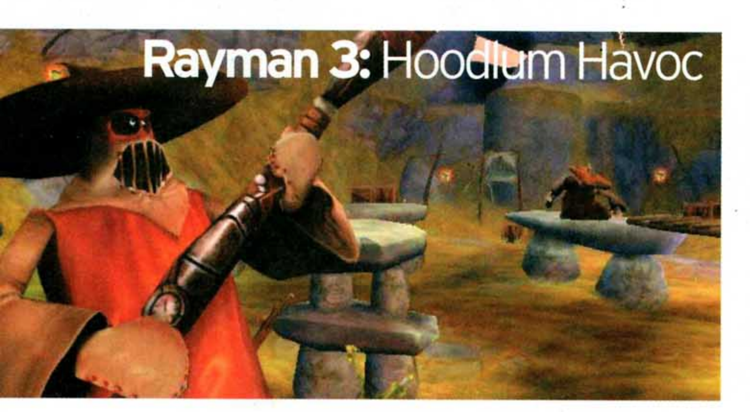
*Die Idee eines verzweigten Technologiebaumes und einer 3D-Grafik mag nicht neu sein, der spielerisch genialen, aber leicht angestaubten **Age of Empires**-Reihe wird sie auf jeden Fall neue Impulse geben.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Ensemble Studios
Anbieter .... Microsoft
Termin .... September 2002

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump&Runs

Rayman 3: Hoodlum Havoc



Ubi Soft hat den dritten Teil der kindgerechten Hüpfspielserie **Rayman** nun offiziell angekündigt. Das Spiel trägt den Namen **Rayman 3: Hoodlum Havoc**. Details wurden allerdings noch nicht bekannt gegeben. Bislang steht lediglich fest, dass der Titel wieder vollends in 3D erstrahlt, viele neue und bizarre Kreaturen enthält und über eine Steuerung verfügt, die Kämpfe gegen Feinde taktischer macht. Als Erscheinungstermin ist der Herbst dieses Jahres angestrebt.

Unreal 2 ohne Multiplayer

Der Multiplayer-Modus von **Unreal 2** sollte eine ganz große Sache werden. Jetzt hat man sich bei **Legend Entertainment** dazu entschlossen, ihn ganz wegzulassen. „Uns fehlt die Zeit, für ein Spiel, das auf den Einzelspielermodus ausgerichtet ist, noch einen umfangreichen Multiplayer-Part zu programmieren", erklärt Tim Sweeney von Epic Games. Trotz dieser Aussage kursieren Gerüchte, dass diese Entscheidung nur gefällt wurde, um den Verkaufserfolg von **Unreal Tournament 2003** nicht zu gefährden. Dazu Sweeney: „Epic wurde nicht gezwungen, den Multiplayer-Aspekt wegzulassen. Und mit **Unreal Tournament 2003** hat unser Entschluss nichts zu tun." Im Gegensatz zu **Unreal Tournament 2003** verschiebt sich **Unreal 2** allerdings nach hinten: Als neuen Termin geben die Entwickler November 2002 an.





Unreal Tournament 2 umgetauft

Unreal Tournament 2 heißt jetzt **Unreal Tournament 2003.** Derzeit diskutiert man bei Epic Games, ob es sich lohnt, den Multiplayer-Shooter ähnlich wie die **FIFA**-Reihe von EA Sports jährlich neu aufzusetzen. Tim Sweeney von Epic Games dazu: „Die **Unreal Warfare**-Engine und ihr Netzwerk-Code sind stabil genug, um über die Jahre hinweg eine entsprechende Kompatibilität mit den Spielservern zu gewährleisten." Allerdings sei das, wie Sweeney außerdem betont, noch keine beschlossene Sache, sondern lediglich eine Idee. Zum Abschluss noch eine erfreuliche Nachricht: Der Erscheinungstermin von **Unreal Tournament 2003** wurde von September auf Sommer dieses Jahres verlegt.

Unreal 2 wurde auf November verschoben. Ihre Meinung?

Die Entwickler sollten das Spiel lieber früher fertig stellen, auch wenn dann nicht alle Features drin sind. 7%

Finde ich gut. Die Programmierer sollen so viel Zeit nehmen, wie sie brauchen. 93%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Gut Ding will Weile haben

Als bekannt wurde, dass der Erscheinungstermin von **Unreal 2** von Juni auf November des Jahres 2002 rutscht, war der Protest in zahlreichen Internet-Foren groß. Doch unsere Umfrage spricht eine deutliche Sprache: Die Mehrheit unserer Leser nimmt die Verzögerung gern in Kauf, wenn letztlich die Qualität stimmt.

Hitman 2: Silent Assassin

„Ab März im Handel", so heißt es auf der Ausklappseite der Hitman-2-Werbung. Doch jetzt wurde der Termin auf September verschoben. Grund: Das Spiel genügt in seiner jetzigen Fassung noch nicht den Qualitätsansprüchen.

XIII

Ubi Soft hat einen 3D-Shooter mit dem Namen XIII angekündigt. Fest steht, dass die Unreal-Warfare-Engine als Motor dienen wird. Außerdem basiert das Spiel auf Motiven und Figuren des belgischen Comic-Autors Jean van Hamme. Termin: Anfang 2003.

Prey lebt?

Prey, seinerzeit 3D-Shooter von 3D Realms (Duke Nukem Forever), wurde 1998 gestoppt. Doch unbestätigte Gerüchte besagen, dass die Human Head Studios (Blair Witch 2) an dem Titel weiterarbeiten. Angeblich basiert das Spiel auf der Doom-3-Engine.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	23%	**Unreal 2**	Ego-Shooter	November 2002	Infogrames
2	18%	**CS: Condition Zero**	Taktik-Shooter	Mai 2002	Vivendi Universal
3	13%	**Grand Theft Auto 3**	Action-Mix	April 2002	Take 2
4	10%	**Mafia**	Action-Mix	03. Mai 2002	Take 2
5	9%	**Hitman 2: Silent Assassin**	Taktik-Shooter	September 2002	Eidos
6	8%	**Jedi Outcast**	Ego-Shooter	April 2002	Activision
7	6%	**Halo**	Ego-Shooter	März 2002	Microsoft
8	6%	**Doom 3**	Ego-Shooter	Noch nicht bekannt	Activision
9	5%	**No One Lives Forever 2**	Ego-Shooter	Dezember 2002	Vivendi Universal
10	4%	**Soldier of Fortune 2**	Ego-Shooter	Mai 2002	Activision

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

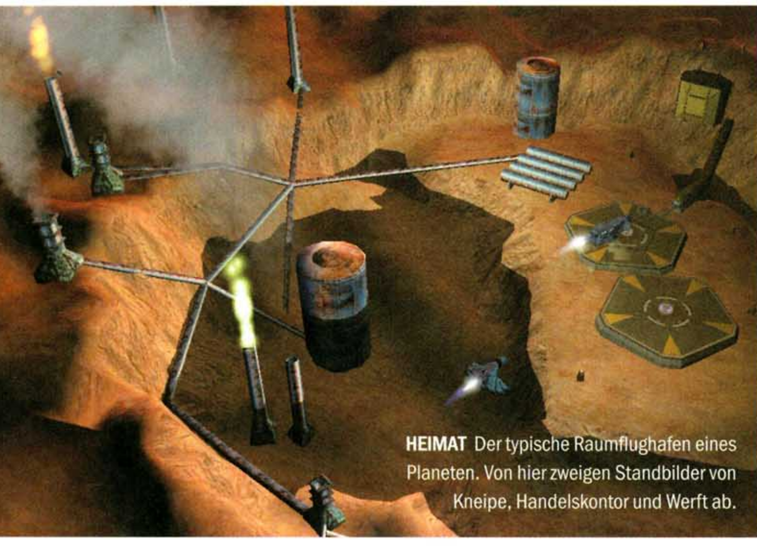
TRUGBILD Was aus der Ferne wie ein Nebel aussieht, entpuppt sich als gefährliches Minenfeld, das möglicherweise etwas Wertvolles beschützt.

Freelancer

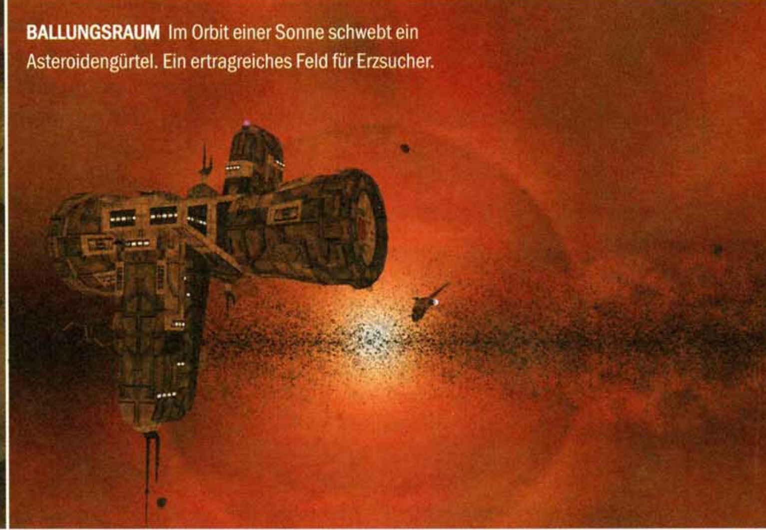
Eine unendliche Geschichte neigt sich nun doch ihrem großen Finale entgegen: das Weltraumepos Freelancer soll **nach rund sechs Jahren Entwicklungsdauer „fast fertig" sein.**

Bis Weihnachten werden wir uns noch gedulden müssen, auch wenn der aus Deutschland stammende Jörg Neumann eher mit August rechnet. Der Spieledesigner trat die Nachfolge von Chris Roberts an, der trotz seines **Wing Commander**-Flops in Hollywood an neuen Filmen arbeitet. Als Neumann die Regie bei **Freelancer** übernahm, fand er kaum mehr als eine Grafikdemo und etliche gute Ideen vor. Mittlerweile ist **Freelancer** ein Spiel geworden, dessen einzelne Komponenten „nur" noch miteinander verknüpft und ausbalanciert werden müssen.

Freelancer ist der inoffizielle Nachfolger der **Privateer**-Serie von Origin. Wie in all den Vorgängern wird der als Raumschiffpilot ausgebildete Spieler zu Beginn vor dem finanziellen, gesellschaftlichen Nichts stehen – aber glücklicherweise einen Transportauftrag erhalten, der ihm ein Startkapital und ein Raumschiff verschafft. Was ab hier geschieht, steht dem Spieler völlig frei. Zwar gibt es eine Hintergrundgeschichte, die mit über zwei Stunden Videosequenzen eine noch nicht genau bekannte Anzahl Missionen verknüpft, wie in einem Rollenspiel wird man



HEIMAT Der typische Raumflughafen eines Planeten. Von hier zweigen Standbilder von Kneipe, Handelskontor und Werft ab.



BALLUNGSRAUM Im Orbit einer Sonne schwebt ein Asteroidengürtel. Ein ertragreiches Feld für Erzsucher.



SONNENSYSTEM Die Planeten können – wie auch die Raumstationen – nicht direkt beflogen werden. Eine Landeautomatik übernimmt das Andocken.

GRENZENLOS Das Weltall ist nicht in Sektoren eingeteilt. Um es mit einem derart großen Transporter zu durchqueren, benötigt man zirka zwei Wochen.

SUCHBILD Das Schiff des Spielers ist vor dieser riesigen Andockstation kaum zu erkennen.

diese aber nicht annehmen müssen. Wer der voraussichtlich rund 30 Stunden dauernden Storyline nicht folgen möchte (oder eine Auszeit nehmen will), kann sich stattdessen in den Kneipen der momentan 172 Planeten und Raumstationen vergnügen, mit Handel sein Glück machen oder die automatisch generierten Aufträge annehmen. 48 Fraktionen (Militär und Polizei der vier großen Häuser, diverse Firmen, politische Gruppen und Piratenbanden) sorgen dafür, dass stets neue Kriegsgebiete entstehen, in denen Söldner für Kampfaufträge und Geleitschutz gesucht werden. Auch hier zeigen sich Parallelen zum Rollenspiel: Bei jeder Fraktion genießt der Spieler einen bestimmten Ruf. Je besser dieser ist, desto weniger

Die Raumschiffmodelle, Nebel und Effekte entsprechen „nur noch" dem technisch Machbaren.

Widerstand wird er in den jeweiligen Gebieten erfahren und desto bessere Angebote werden ihm beim Großhändler oder in der Schiffswerft gemacht.

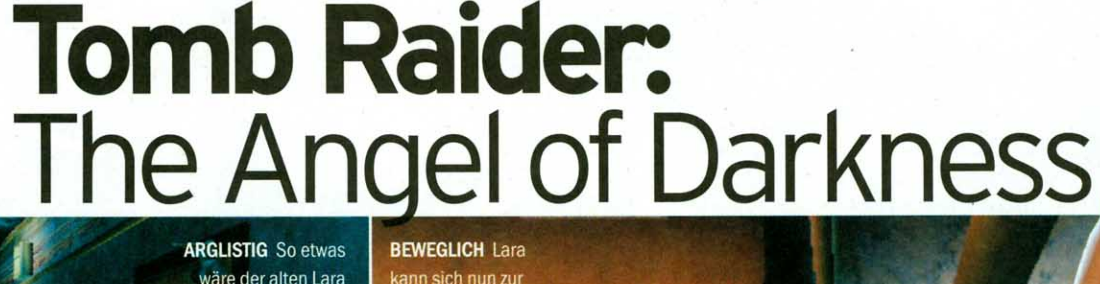
Sparsamkeit wird ohnehin oberstes Gebot in **Freelancer** sein. Denn die Warenpreise, mit denen der Spieler als Händler sein Geld verdient, werden nicht wie üblich zufällig generiert sein, sondern von der Länge und der Gefährlichkeit des Transportweges abhängen. Je weiter ein Nachfrager von einem Erzeugerplaneten entfernt ist und je mehr regionale Konflikte und Piraten auf dem Weg liegen, desto mehr wird er für die Güter bezahlen. Will man also große Gewinne einsacken, muss man auch einiges riskieren. Gleiches gilt für Kampfaufträge: Je mehr Gegner zu erwarten sind, je länger die Reise dauert und je gefährlicher sie ist, desto mehr Geld kann man sich als Söldner verdienen. Damit der Spieler die Gefahr auch wirklich erlebt, wird **Freelancer** auf einen einfachen Trick zurückgreifen: Nur auf Raumstationen ist es möglich, den Spielstand abzuspeichern.

Damit man mit dem verdienten Geld und den erworbenen oder erbeuteten Ausrüstungsgegenständen auch etwas anfangen kann, wird gerade ein umfangreiches Schiffsarsenal programmiert. 50 Raumschifftypen, vom Transporter bis hin zum Jäger, können erworben und geflogen werden. Und daran wird sich der **Privateer**-geübte Spieler erst einmal gewöhnen müssen: Auf eine „altmodische" Joystick-Steuerung wird aller Voraussicht nach verzichtet, stattdessen gibt man mit einem Mausklick auf die Windschutzscheibe die gewünschte Richtung an. Auch mit dem traditionellen Fadenkreuz wird **Freelancer** brechen. Die Geschütze können quasi „um die Ecke" schießen und werden ebenfalls mit der Maus gesteuert: Nach einem Klick auf einen Gegner im Sichtbereich übernimmt eine Automatik die Berechnung des Vorhaltewinkels und richtet die Geschütze entsprechend aus. Ohne Richtungsänderungen kann somit der halbe Orbit beschossen werden. Damit gehören die üblichen Dogfights der Vergangenheit an. **Freelancer** soll aber auch erfahrene Piloten auf eine harte Probe stellen. Erreicht wird das durch eine ausgefeilte Gegnerintelligenz. Piraten beispielsweise flüchten, wenn sie eine Übermacht erkennen, und Militärs greifen nur in großen Formationen an. Das Einer-nach-dem-anderen-Prinzip von **Wing Commander** & Co. hat damit ein Ende. Auch technisch sollte **Freelancer** eine Revolution werden. Die Screenshots und Videos ließen schon so manchem Betrachter die Kinnlade herunterfallen – allerdings vor etlichen Jahren. Mittlerweile macht **Freelancer** längst nicht mehr einen so spektakulären Eindruck, die gigantischen Raumstationen, die plastischen Nebel und die Lichteffekte entsprechen dank des technischen Fortschritts dem inzwischen technisch Machbaren. Dennoch steht das Spiel in seinem Genre konkurrenzlos da: Selbst ein **I-War 2** sieht neben **Freelancer** wie eine Reminiszenz an die 80er-Jahre aus.

ERSTEINDRUCK

*Das Mega-Epos **Freelancer** erfindet das Rad zwar nicht neu, zeigt aber in allen Bereichen bislang Unerreichtes. Microsoft sollte das Spiel schnellstens auf den Markt bringen, bevor andere Entwickler erkennen, was alles möglich ist.* HARALD WAGNER

Entwickler	Digital Anvil
Anbieter	Microsoft
Termin	September 2002



Tomb Raider: The Angel of Darkness



ARGLISTIG So etwas wäre der alten Lara niemals eingefallen: Leicht bekleidet nähert sie sich einem arglosen Mann von hinten.



TÖRICHT Selbst in dunkelster Nacht trennt sich Lara nicht von ihrer komplett undurchsichtigen Sonnenbrille.



BEWEGLICH Lara kann sich nun zur Seite beugen, um beispielsweise unerkannt um eine Ecke zu sehen.

Erinnern Sie sich? Lara wurde von einer Pyramide verschüttet. Ist Frau Croft tot? Seit 1999 fragen sich besorgte Fans, **was aus der meist in schalem Grün gekleideten Archäologin geworden ist.**

Ende März wurde das Geheimnis gelüftet: Lara Croft lebt! Doch die zwei Jahre unter der zusammengebrochenen Pyramide haben ihre Spuren an ihr hinterlassen. Nicht nur, dass sie sich ein schwarzes T-Shirt gekauft hat, sie läuft nun selbst bei Nacht mit einer schwarzen Sonnenbrille herum.

Tomb Raider-Spieler werden die neue, düstere Lara kaum wiedererkennen. Sie hat nun die Fähigkeit, mit anderen Charakteren zu interagieren, und kann zwischen verschiedenen Lösungswegen wählen. Auch die Schauplätze des Spiels wurden verlegt: vom Dschungel des Amazonas in die Großstadt. Ein verzweifelter Anruf ihres früheren Mentors Von Croy führt sie zunächst nach Paris. Von Croy wurde von seinem Klienten Eckhardt beauftragt, eines von fünf Bildern, so genannten Obscura-Gemälden, aufzutreiben. In Paris angelangt, findet Lara aber kein Bild vor, sondern einen ermordeten Von Croy sowie einen Haftbefehl. Nach ihren Erlebnissen unter der Pyramide hat sie natürlich keine Lust auf ein dunkles Gefängnis, ihr bleibt nur die Flucht. Auf der Suche nach dem wahren Mörder gelangt sie nach London und Prag und begegnet dem Abenteurer Kurtis Trent, der sich auf der Jagd nach Eckhardt befindet. Zusammen werden die beiden in Geschäfte der Unterwelt, hässliche Morde, eine dunkle Form der Alchemie und in eine Jahrhunderte umspannende Geschichte um Blut, Verrat und Rache verwickelt.

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, so der offizielle Name des Spiels, erinnert inhaltlich und optisch an den Kinofilm, der ebenfalls mit düsteren Farben und der Darstellung okkulter Riten Spannung erzeugte. Um dies möglich zu machen, entwickelte Core Design eine völlig neue Grafik-Engine. Diese beherrscht nicht nur zahlreiche Grautöne, sondern profitiert von den Fähigkeiten aktueller Grafikkarten: Anstelle der 500 Polygone, aus der Lara Croft bisher modelliert wurde, werden nun 5.000 Polygone dazu verwendet, ihren Astralleib darzustellen. Auch die Städte sehen mit der neuen Engine besser aus. Dank zahlreicher Details wirken sie weitaus lebensechter als noch die Stadt der Toten in **Tomb Raider 4**.

ERSTEINDRUCK

Obwohl das fröhliche Schatzsuchen einer düsteren Detektivgeschichte geopfert wurde, dürfen sich Lara-Fans freuen: Aus dem Hüpfspiel wird ein echtes Adventure mit zahlreichen Action-Einlagen. HARALD WAGNER

Entwickler	Core Design
Anbieter	Eidos Interactive
Termin	November 2002


1&1 Internet.DSL
DSL
bis zu 768 kbit/s
VIVAweb
LOVEPARADE.DE
Jetzt neu:
DSL-Flatrate!
Mit
Fair-Preis-Garantie
50% sparen!



GRANDIA グランディア II

Treffen Sie über 1000 Charaktere auf Ihrer Reise durch die unzähligen fantastischen und abwechslungsreichen Welten.

Einzigartiges, hochbejubeltes Kampfsystem, das sowohl taktische Fähigkeiten als auch ein präzises Timing erfordert.

Individualisieren Sie Ihre Fertigkeiten, Zaubersprüche und Spezialattacken in einem extrem flexiblen Charakterverwaltungs-System.









www.ubisoft.de

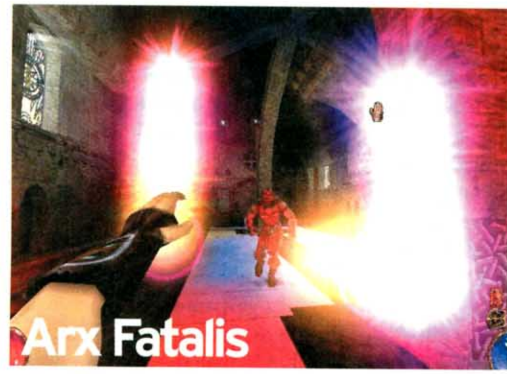




PlayStation 2 PC CD-ROM

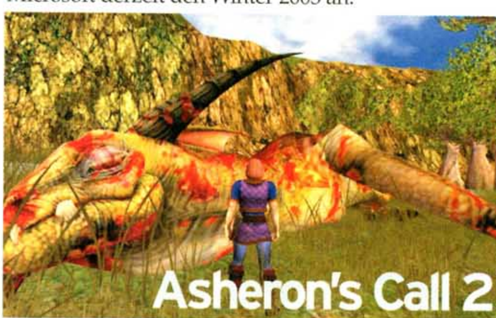
ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



Das Rollenspiel von Fishtank wurde erneut verschoben – die als inoffizieller Nachfolger der legendären **Ultima Underworld**-Reihe gehandelte Dungeon-Hatz erscheint nun am 23. Mai dieses Jahres. Ungeduldige Spieler können sich die Wartezeit mit der spielbaren Demo-Version vertreiben, die Sie in dieser Ausgabe auf unserer Demo-CD finden. Die Entwickler feilen unterdessen an den letzten Balancing-Problemen und gaben weitere Details über den Spielverlauf bekannt. So wird es möglich sein, Haustiere zu erwerben und diese als Begleiter mitzunehmen.

Als **Asheron's Call** vor einigen Jahren erschien, sollte es **Everquest** die Spieler abspenstig machen. Das Vorhaben scheiterte – während Verants Online-Rollenspiel alle Rekorde brach, stagnierte die Spielerzahl des Microsoft-Vertreters gefährlich nahe an der Bedeutungslosigkeit. Nun versucht es der Software-Gigant erneut und zwar – untypisch für das Genre – mit einer dynamischen Storyline. Damit will man den Spielern auch abseits von Monsterkloppen und Charakteraufpäppeln eine gehörige Dosis Motivation bieten. Ein interessanter Ansatz, denn hier offenbart die Konkurrenz Schwächen. Als Erscheinungsdatum gibt Microsoft derzeit den Winter 2003 an.





Das ambitionierte Rollenspiel-Projekt von Bioware ist neuerdings bei Infogrames unter Vertrag und der angestrebte Veröffentlichungs-Termin im Mai rückt näher. Das hält die Entwickler – allen voran Co-Produzent Greg Zeschuk – allerdings nicht davon ab, in zahlreichen Interviews die Vorfreude weiter zu schüren. So betonte Zeschuk kürzlich, dass **Neverwinter Nights** dem Spieler alle Freiheiten lassen werde: „Ich habe mir einen bösen Kämpfer erstellt, der Leute für Geld vermöbelt – und dann von jedem, mit dem ich gesprochen habe, Schutzgeld erpresst." Ob das Spiel tatsächlich im Mai in den Läden stehen wird, ist noch unklar. Auf die Frage, woran Bioware gerade arbeite, antwortete Zeschuk ausweichend: „Im Augenblick sorgen wir dafür, dass das Spiel Spaß macht." Wenn das so ist, warten wir gerne noch einen Monat länger.

Might & Magic 9

Der jüngste Spross der Rollenspiel-Reihe hat Goldstatus erreicht und wird bereits vervielfältigt. Das Testmuster erreichte uns erst nach Redaktionsschluss – in PC Games 06/02 erfahren Sie, ob 3DO aus den Fehlern der letzten beiden Teile gelernt hat.

Baldur's Gate 3

Obwohl Bioware mit Neverwinter Nights zu Infogrames übergelaufen ist, will Interplay weiterhin Rollenspiele auf AD&D-Basis entwickeln. Neben Icewind Dale 2 steht dabei auch eine Fortsetzung der erfolgreichen Baldur's-Gate-Saga auf dem Programm.

Lineage 2

Die Entwickler des koreanischen Online-Rollenspiels Lineage arbeiten gerade an der Fortsetzung und Rollenspiel-Altmeister Richard Garriot ist mit seiner neuen Firma Destination Games mit von der Partie – allerdings nur in beratender Funktion.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	34%	Dungeon Siege	Rollenspiel I 2. Mai 2002	Microsoft
2	15%	Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel I Mai 2002	Ubi Soft
3	14%	Neverwinter Nights	Rollenspiel I Mai 2002	Infogrames
4	13%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel I Oktober 2002	Lucas Arts
5	12%	Might & Magic 9	Rollenspiel I April 2002	Infogrames
6	6%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel I November 2003	Vivendi Universal
7	2%	Neocron	Online-Rollenspiel I Mai 2002	CDV
8	2%	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel I Mai 2002	Electronic Arts
9	1%	Syberia	Adventure I Juni 2002	Microids
10	1%	Icewind Dale 2	Rollenspiel I Mai 2002	Virgin

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die Gefängniskuppel des Vorgängers, die sich über den Horizont erstreckte, ist zerstört, der Weg ins Freie steht offen. **Draußen gibt es viel Stoff für eine Fortsetzung.**

Der Schläfer, verantwortlich für die Barrieren des Freiluftgefängnisses aus dem Vorgänger, ist tot. Sie haben ihn erledigt. Was Sie erst im Nachfolger erfahren werden: Er war das Lieblingsmonster eines Gottes, der sehr sauer werden kann. Damit rutschen Sie vom Regen in die Traufe. Hinaus aus dem Knast und direkt aufs Most-Wanted-Plakat eines übermächtigen Gegners. Dessen Untertanen, finstere Gestalten, sind Ihnen erstens auf den Fersen und zweitens nicht das einzige Problem. Orks ziehen plündernd durchs Land, Stadtbewohner erleiden Hungersnöte und Bauern außerhalb horten geizig ihre Nahrungsvorräte. Es liegt einiges im Argen. Und Sie sind derjenige, der für Ordnung sorgen soll.

Die Spielumgebung ist dreimal üppiger ausgefallen als die des Vorgängers. Die Schranken, die sich in Teil 1 kuppelartig über den Horizont erstreckten, sind einem scheinbar endlosen, wolkenverhangenen Himmel gewichen. Das vermittelt ein Gefühl der Freiheit. Von einer Bergspitze aus gesehen, ist der Anblick der Welt eine Augenweide: Täler, weite Felder, üppige Hügelketten und tiefe Schluchten fügen sich zu einem Ganzen zusammen, das organisch wirkt. Tiere durchstreifen die Wildnis, in der Sträucher, Büsche und Bäume dicht an dicht weilen und sich geschmeidig im Wind wiegen. Abends überzieht violettes Licht das Firmament und macht allmählich einer sternenklaren Nacht Platz. Doch der friedliche Schein trügt, denn draußen lauern Monster: Wölfe hechten aus ihren Schlupfwinkeln im Wald auf Sie zu; aus Höhlen stapfen Trolle mit aufgerissenen Mäulern; Riesenkäfer wandern träge über Felder; Drachen bevölkern besonders abgelegene Orte. Auffallend ist, dass die Widersacher deutlich an Gehirnschmalz gewonnen haben. Ein aggressives Riesenhuhn beispielsweise lässt sich nicht mehr so



Gothic 2

TAGESRHYTHMUS
Tagsüber kommen die Personen aus ihren Hütten, nachts ziehen sie sich in solche zurück.

leicht abschütteln und verfolgt Sie bis in die hintersten Winkel der Umgebung.

Je nachdem, welche Ausbildung Sie wählen, wehren Sie sich anders gegen diese Gefahren. Auf einem Bauernhof lernen Sie den Weg des Söldners. Das ist eine Klasse, die sich vollends der physischen Gewalt verschrieben hat. Als Söldner schmieden Sie Ihre Waffen sogar selbst, wenn sich das richtige Material in Ihrem Besitz befindet. Zum Paladin werden Sie, wenn Sie sich der Miliz in der Hauptstadt des Landes anschließen. Dann dürfen Sie nicht nur ordentlich das Schwert schwingen, sondern auch unterstützenden Hokuspokus anwenden. Mehr davon kann der Zauberer. Wenn Sie sich im Kloster zum Magier ausbilden lassen, beschwören Sie Feuerbälle mit einem Fingerschnippen. Ihr Spruchարsenal setzt sich aus Runen zusammen, die ähnlich wie in **Ultima 8** mittels Reagenzien entstehen. Die Fähigkeit, Lebens- und Manatränke zu brauen, haben Sie außerdem. Viel bemängelt wurde, dass sich die Charakterklassen in **Gothic** zu stark vermischen lassen. Da haben Hexenmeister plötzlich Zweihänder geführt und Krieger in Rüstungen Blitze geschossen. Diese Narrenfreiheit wird es nicht mehr geben. Wer Zauberer ist, zaubert. Wer Kämpfer ist, kämpft. Und wenn wir schon bei den Gefechten sind: Die laufen im Nachfolger deutlich bequemer ab als zuvor. Sie nehmen selbst mehrere Gegner kinderleicht ins Visier und weichen wie im 3D-Shooter problemlos seitwärts aus.

Keine Narrenfreiheit bei den Charakterklassen mehr: Zauberer zaubern, Kämpfer kämpfen.

Welchen der drei Ausbildungspfade Sie einschlagen, beeinflusst aber nicht nur die Waffenwahl. Als Paladin werden Sie beispielsweise beauftragt, den knauserigen Landbesitzern am Bauernhof gehörig die Meinung zu geigen. Sind Sie Söldner, dreht sich der Spieß um: Ihr Chef schickt Sie in die City, um den Paladinen Manieren beizubringen. Solche Quests sind extrem dynamisch gehalten und regen zum Ausprobieren an. Beispiel: Zu Beginn verlangt eine grummelnde Stadtwache Ihren Passierschein, den Sie nicht haben. Sie kriegen ihn, wenn Sie Laufbursche für einen Gauner spielen oder selbigen niederschlagen und berauben. Alternativ schleichen Sie sich des Nachts in eine Hütte, stibitzen Schürze und Arbeitskleidung und täuschen die Stadtwache, indem Sie morgens in Bauernkluft aufkreuzen. Die Stadt selber wirkt schließlich so lebendig wie schon die Wildnis. Auf dem Marktplatz stehen Händler an ihren Verkaufsständen, im schäbigen Hafenviertel tummeln sich allerlei zwielichtige Gestalten und fast unermüdlich herrscht hektisches Stimmengemurmel. Auch das Kloster ist mit viel Detailverliebtheit konstruiert worden. An Schreinen beten Gläubige kniend, in der Bibliothek blättern Studierte in Büchern, und wer sich genau umschaut, entdeckt einen Geheimgang, der in ein unterirdisches Labyrinth führt. Es gibt einfach verdammt viel zu erforschen in **Gothic 2**.

ERSTEINDRUCK

Alle Aspekte, die bei Teil 1 schief liefen, wollen die Entwickler eliminieren: unmenschlich lange Ladezeiten, frustrierende Bugs, hakelige Steuerung. Wenn sie das schaffen, dann erwartet uns im Herbst ein Rollenspiel-Highlight aus Deutschland, das locker mit der internationalen Konkurrenz mithalten kann. THOMAS WEISS

Entwickler .... Piranha Bytes
Anbieter..Jowood
Termin................................ Oktober 2002

HOCHAUFLÖSEND Die Texturauflösung ist viermal höher als im Vorgänger. Ob das den Troll im Hintergrund beeindrucken kann?



OHREN SPITZEN Die Gespräche der Stadtbewohner dürfen Sie belauschen, wenn Sie sich unauffällig daneben stellen.

ANGRIFF Dieser kleine Dino attackiert den Spieler mit blitzschnellen Sprungattacken. Gottlob ist das Ausweichen leichter geworden.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



DTM Race Driver

DTM Race Driver wird das erste PC-Spiel sein, das ausschließlich auf DVD erscheint. Als Grund wurde von Hersteller Codemasters die enorme Datenmenge (bedingt durch zahlreiche Videos) genannt, die in hochwertiger Qualität nur auf mehreren CDs oder eben einer DVD gespeichert werden kann. Darüber hinaus erhofft sich der Hersteller mit diesem Schritt eine Eindämmung von illegalen Kopien des Spiels. Unterdessen traf in der Redaktion eine spielbare Version von **DTM Race Driver** ein; eine ausführliche Vorschau dazu lesen Sie in der nächsten PC Games.

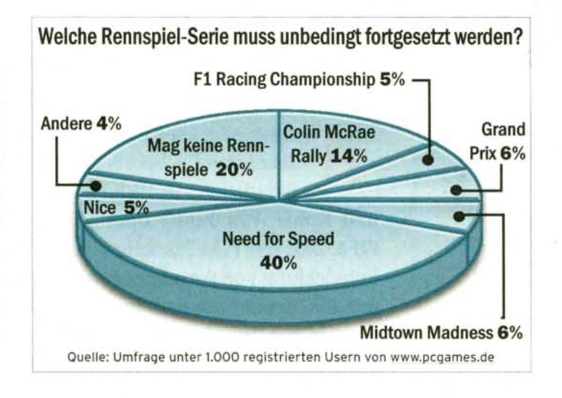
Hoverace

Das russische Entwicklerteam GSC Game World werkelt derzeit an dem futuristischen Action-Rennspiel **Hoverace**. In flinken Raumgleitern treten Sie in sechs Spielmodi und auf 18 Strecken gegen computergesteuerte oder menschliche Gegnern an. Dabei kommt es nicht nur darauf an, möglichst schnell zu sein: Die Vehikel sind mit Lasern und Raketen bewaffnet, mit denen Widersacher aufgehalten werden können. Wer das optisch ansprechende Spiel in Deutschland vertreibt, steht bisher noch nicht fest.



Links 2003

Erwartungsgemäß kündigte Microsoft im Rahmen des PC-Games-Festivals auch die nächste Folge der **Links**-Serie an. Die Golf-Simulation erhebt mit seiner leistungsfähigen 3D-Engine, realistischer Ballphysik, einer großen Auswahl an Plätzen aus aller Welt sowie unterhaltsamen Spielmodi erneut Anspruch auf den Genrethron. Erweitert wurden vor allem die Mehrspielermodi, so dass Sie ab Oktober bei Internet-Spielen nicht nur an einzelnen Wettkämpfen, sondern gleich an einer ganzen Turnierserie teilnehmen dürfen.







F1 2002

Nachdem sich die bisherigen Folgen der Serie vor allem fehlende Realitätsnähe vorwerfen lassen mussten, soll das im Mai erscheinende **F1 2002** eine richtige Formel-1-Simulation werden. Das Fahrverhalten wird sich laut den Entwicklern bei verschiedenen Setup-Einstellungen merklich unterscheiden. Die Auswertung von Telemetriedaten und die entsprechenden Änderungen am Boliden sind damit für Erfolge enorm wichtig. Die Grafik bietet nun Features wie Wettereffekte und animierte Boxencrews und machte bei der Vorführung in der Redaktion einen ordentlichen Eindruck. Dank der aktuellen Saisondaten dürfen Sie in **F1 2002** mit allen aktuellen Fahrern und Teams, also inklusive Toyota und Renault, antreten.

Kicken wie Zidane

Cryo bringt mit Zidane Football Generation im Mai eine Fußball-Simulation um den französischen Superstar auf den Markt. Neben Weltmeisterschaft, Ligapokal und freundschaftlichen Vergleichen bietet der arcadelastige Titel auch einen Wettbewerb im Straf- und Freistoß-Schießen an. Als besonderes Bonbon dürfen Sie die zehn bisher wichtigsten Spiele in der Karriere des Weltfußballers 2000 nachspielen.

Tennis-Spaß mit Agassi

Und noch ein prominenter Sportstar bekommt von Cryo ein eigenes Spiel spendiert: In Agassi Tennis Generation kämpfen Sie mit dem amerikanischen Profi bei Turnieren auf aller Welt um Spiel, Satz und Sieg. Viel Wert legen die Entwickler auf realistische Bewegungen, weshalb Steffis Gatte höchstpersönlich zum Motion-Capturing antrat. Erscheinen soll die Tennis-Simulation im Mai.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1	26%	**Tony Hawk's Pro Skater 3** Skateboard-Simulation I März 2002 Activision
2	19%	**Grand Prix 4** F1-Simulation I Mai 2002 Infogrames
3	10%	**FIFA 2003** Fußball-Simulation I November 2002 Electronic Arts
4	9%	**Virtua Tennis** Tennis-Simulation I April 2002 Empire Interactive
5	8%	**Colin McRae Rally 3** Rallye-Simulation I August 2002 Codemasters
6	7%	**DTM Race Driver** Rennspiel I Juni 2002 Codemasters
7	6%	**FIFA Weltmeisterschaft 2002** Fußball-Simulation I April 2002 Electronic Arts
8	6%	**NBA Live 2003** Basketball-Simulation I Dezember 2002 Electronic Arts
9	5%	**Mercedes-Benz Champions** Rennspiel I September 2002 Synetic
10	4%	**NHL 2003** Eishockey-Simulation I Oktober 2002 Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



UMKÄMPFT Beim Streit um den Ball gehen die Spieler mit viel Körpereinsatz zur Sache.

ARTISTISCH Dank der überarbeiteten Steuerung können Sie mit hohen Bällen deutlich mehr Aktionen vollführen als bisher.

UNGLAUBLICH Besondere Ereignisse wie der Titelgewinn werden mit ergreifenden Zwischensequenzen und Musik hervorgehoben.

FIFA Weltmeisterschaft 2002

Bei der angestrebten **perfekten Umsetzung der Weltmeisterschaft** mit vielen atmosphärischen Gimmicks überrascht FIFA Weltmeisterschaft 2002 mit Änderungen im Gameplay.

Bereits seit über einem Jahr werkelt das **FIFA**-Team von EA Sports an der offiziellen Fußball-Simulation zur Weltmeisterschaft 2002 in Japan und Korea. Wer hinter dem Spiel ein abgewandeltes **FIFA 2002** mit WM-Szenario vermutet, täuscht sich: Die Entwicklung von Arcade zur ernsthaften Simulation, die mit dem neuen Pass-System der letztjährigen Version begonnen hat, wurde von den Entwicklern konsequent ausgebaut. Die diesbezüglich größte Änderung im Gameplay: Auch über alle Bälle in der Luft (Kopfbälle, Volleys etc.) haben Sie nun die volle Kontrolle. Wie bei Standardpässen bestimmen Sie die Richtung des Balls mit Steuerkreuz oder Pfeiltasten, während die Dauer des Tastendrucks in die Schussstärke umgerechnet wird. Das eröffnet völlig neue Möglichkeiten zur Spielgestaltung. Beispielsweise können die Akteure nun hohe Bälle mit der Brust stoppen und das Leder anschließend zum Mitspieler, in dessen Laufweg oder ins Tor befördern. Um das Ganze im Spiel realistisch darzustellen, wurden per Motion-Capturing zahlreiche neue Animationen aufgenommen. Bisher sahen beispielsweise Kopfballduelle oft merkwürdig aus, weil die Bewegungen der Spieler nicht zueinander passten. Jetzt stimmt das Programm die Aktionen passend ab. Eine weitere Neuerung sind die Star-Spieler, die in der Aufstellung der Teams mit einem Sternchen gekennzeichnet sind. Diese Ausnahmesportler sind Spezialisten und führen bestimmte Aktionen besser aus als alle anderen Akteure. Freistöße erhalten einen fiesen Schnitt, Torschüsse werden exakt in den Winkel platziert und Pässe mit enormer Präzision an den Mitspieler gebracht. Um **FIFA Weltmeisterschaft 2002** eine würdige Atmosphäre zu verleihen, werden besondere Events mit eindrucksvollen Animationen inszeniert – beispielsweise das erste Tor, das Sie im Turnier erzielen. Oder wenn Sie nach einem Rückstand kurz vor Abpfiff mit zwei Treffern doch noch ins Finale einziehen. Untermalt werden diese besonderen Ereignisse sowie die eindrucksvolle Intro-Sequenz mit einem heroischen, orchestralen Soundtrack, der vom Vancouver Symphonic Orchestra eingespielt wurde.

ERSTEINDRUCK

Mit den Änderungen im Gameplay macht ***FIFA Weltmeisterschaft 2002*** *einen weiteren Schritt in Richtung Simulation, ohne dass die Spielbarkeit darunter leidet. Positiv fällt auf, dass die WM-Atmosphäre dank gut eingesetzter Stilmittel wie orchestraler Musik und den Zwischensequenzen sehr gut rüberkommt.* GEORG VALTIN

Entwickler .... EA Sports
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... April 2002


NEW
DIMENSION
AXE
THE AXE EFFECT
TRY THIS AT HOME:
WWW.AXE.DE


ROCKY®
Q4 2002
GUNMETAL
Q2 2002

Bleiben Sie auf dem **Laufenden**

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein **DVD-Laufwerk** - bei nur € 49,- Zuzahlung.

Abbildung ähnlich

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.

Abwicklung des Versands über



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 49,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 01

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.





So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.

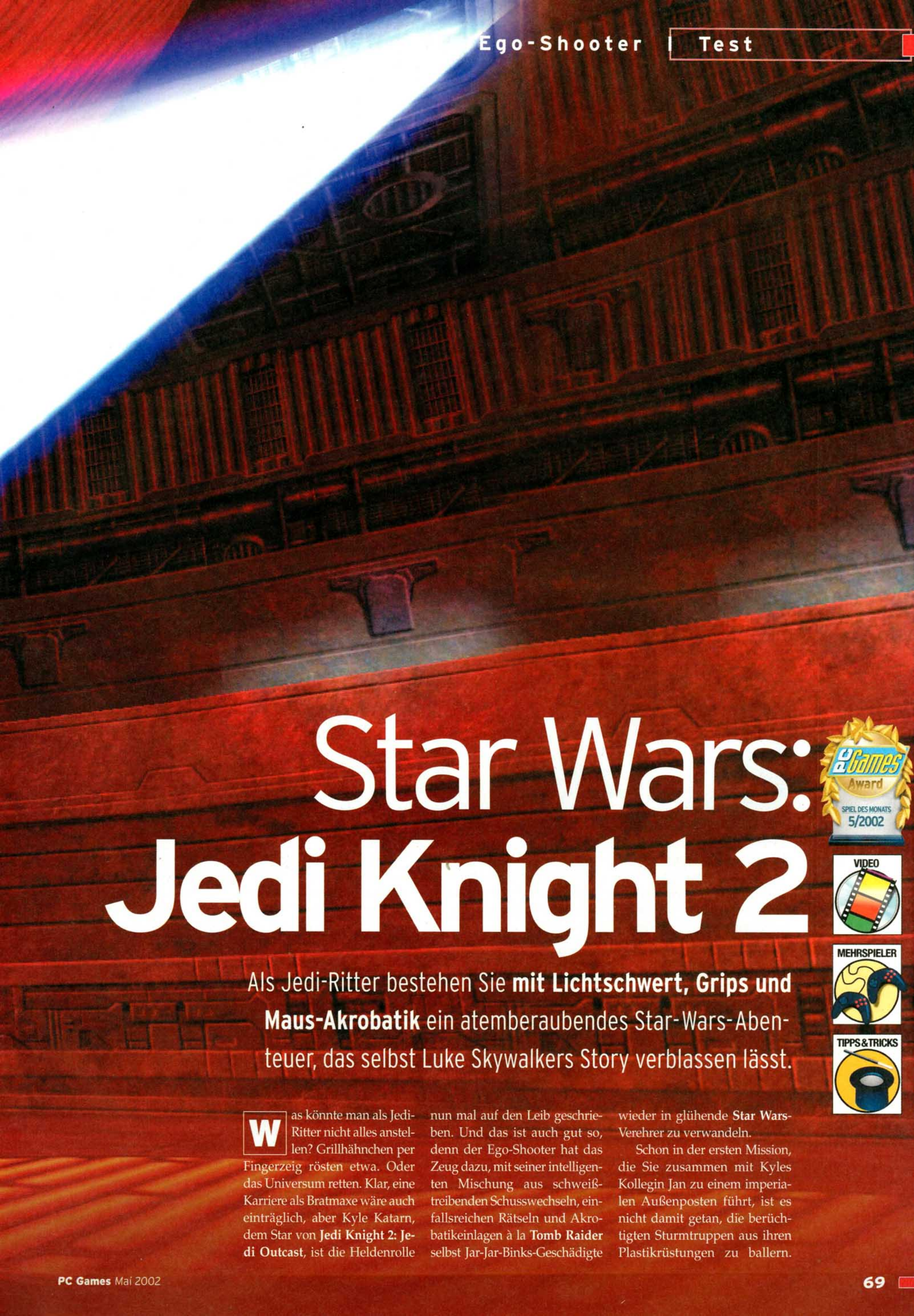


Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 Euro). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.



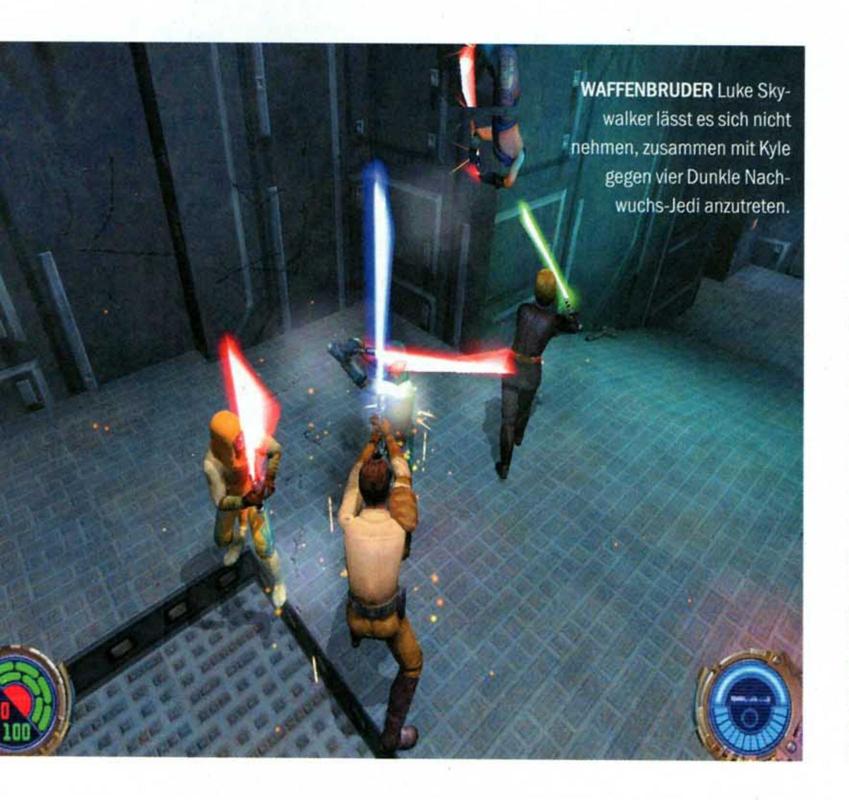


Star Wars: Jedi Knight 2

Als Jedi-Ritter bestehen Sie **mit Lichtschwert, Grips und Maus-Akrobatik** ein atemberaubendes Star-Wars-Abenteuer, das selbst Luke Skywalkers Story verblassen lässt.

Was könnte man als Jedi-Ritter nicht alles anstellen? Grillhähnchen per Fingerzeig rösten etwa. Oder das Universum retten. Klar, eine Karriere als Bratmaxe wäre auch einträglich, aber Kyle Katarn, dem Star von **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**, ist die Heldenrolle nun mal auf den Leib geschrieben. Und das ist auch gut so, denn der Ego-Shooter hat das Zeug dazu, mit seiner intelligenten Mischung aus schweißtreibenden Schusswechseln, einfallsreichen Rätseln und Akrobatikeinlagen à la **Tomb Raider** selbst Jar-Jar-Binks-Geschädigte wieder in glühende **Star Wars**-Verehrer zu verwandeln.

Schon in der ersten Mission, die Sie zusammen mit Kyles Kollegin Jan zu einem imperialen Außenposten führt, ist es nicht damit getan, die berüchtigten Sturmtruppen aus ihren Plastikrüstungen zu ballern.



WAFFENBRUDER Luke Skywalker lässt es sich nicht nehmen, zusammen mit Kyle gegen vier Dunkle Nachwuchs-Jedi anzutreten.

Um in die Basis einzudringen, müssen Sie außerdem ein Lasergeschütz erobern, damit das Eingangstor aufsprengen, durch Lüftungsschächte an Energiebarrieren vorbeikriechen, Zugangscodes einsacken und diese schließlich am Zentralterminal eingeben. Schnöder Schlüsseldienst war für das Designer-Duo von Lucas Arts (**Indiana Jones und der Turm von Babel**) und Raven Software (**Elite Force**) augenscheinlich tabu, denn jeder Spielabschnitt überrascht mit neuen Rätselvarianten. Um zum Beispiel im späteren Spielverlauf einen Durchgang freizulegen, gilt es gleich eine ganze Reihe von Hindernissen zu überwinden: Ein Abluftschacht führt zu einer Müllpresse, dahinter – Vorsicht, Dampfhammer! – laden turmhohe Kistenstapel zu einer Kletterpartie ein. Nun noch zwei Loren aus dem Weg gezerrt und die Passage steht offen.

Jedi Outcast spielt sich wie ein **Star Wars**-Film. Dafür sorgen nicht nur Charaktere wie Lando Calrissian oder Luke Skywalker, denen die Drehbuchschreiber tragende Rollen zugedacht haben. Es ist auch nicht allein John Williams' legendärer Soundtrack, weder die originalen Soundeffekte noch die vertrauten Synchronsprecher. Die Mischung macht's. Details wie die Offiziere, die Kyle als Rebellen-Abschaum beschimpfen oder sich untereinander über ihren bevorstehenden Urlaub unterhalten. Oder die vorgefertigten Spielsequenzen, die immer wieder für Adrenalinschübe sorgen. Etwa wenn in einem düsteren Lagerraum plötzlich

Machtspiele

Die Macht verleiht Kyle Katarn acht übermenschliche Fähigkeiten. Weitere sieben hält der Mehrspielermodus bereit.



Energieblitze
Ursprünglich bediente sich der finstere Imperator Palpatine der Elektroschocks aus den Fingerspitzen, doch auch Kyle kommen sie in Lichtschwertduellen gelegen.



Beschleunigung
Die Zeit verlangsamt sich, der Jedi-Ritter läuft schneller, so dass er problemlos Projektilen ausweichen oder zeitkritische Hindernisparcours überwinden kann.



Stoß
Überaus nützlich, um sich bei allzu hartnäckigen Widersachern etwas Luft zu verschaffen. Dient auch als übersinnliche Fernbedienung für verborgene Schalter.



Griff
Jedis können auch einstecken: Dieser Spruch entreißt Ihren Rivalen die Ballermänner. Unentbehrlich auch, um Kisten oder andere Barrieren aus dem Weg zu räumen.



Heilen
Medikits und Hausmittelchen können Sie vergessen. Eine Bewegung der heilenden Hände kuriert selbst Knochenbrüche und chronische Schnupfen.



Gedankenkontrolle
„Ihr braucht meinen Passierschein nicht zu sehen …" „Wir brauchen seinen Passierschein nicht zu sehen." So einfach kommen Sie allerdings nur selten durch.



Sprung
Wie auch die anderen Jedi-Kräfte entwickeln Sie den Sprung im Laufe der Zeit weiter, vom zaghaften Hopser bis hin zum gewaltigen Satz über mehrere Stockwerke.



Würgegriff
Darth Vader feierte damit seine größten Erfolge und auch Nachwuchs-Jedi Kyle Katarn greift gerne mal zur Gurgel. Für größere Gegneransammlungen leider untauglich.

Kampfroboter hervorbrechen und Sie aus allen Rohren beharken. Oder wenn Sie auf einem Überwachungsmonitor einen Blick auf ein Sturmtruppenkommando erhaschen: Die Jungs bemerken die Kamera, ein Knall – und plötzlich stehen sie direkt neben Ihnen in der Schaltzentrale. Besser kann man das **Star Wars**-Popcorn-Kino kaum auf den Computermonitor bannen.

Bevor Sie jedoch wie weiland Obi Wan auf der Leinwand schwerelos durch die Luft preschen, Wachposten per Gedankenkontrolle ablenken oder Ihren Lichtsäbel auf die Weißhelme niedersausen lassen, sind Sie einige Spielstunden als gewöhnlicher Söldner unterwegs. Kyle Katarn hat den Ritter-Umhang nämlich ursprünglich an den Nagel gehängt. Erst als das Schicksal der Allianz und seiner Freundin Jan auf dem Spiel steht, greift Kyle wieder zur Macht. Mit den aus den **Star Wars**-Filmen bekannten Zauberkunststückchen schmettert Kyle dann Patrouillen an die Wand, schleudert ihnen Blitze entgegen oder schnürt ihnen im Darth-Vader-Style die Luft ab. Auch bei manchen Puzzles kommen Ihnen die Jedi-Kräfte gelegen. Etwa um einen scheinbar unerreichbaren Hebel per „Macht Griff" aus der Ferne umzulegen oder mit „Macht Geschwindigkeit" unter tödlichen Laserstrahlen hindurchzutauchen. Die Königsdisziplin schließlich ist der Kampf mit dem Lichtschwert. Das surrende Energiebündel schneidet durch Panzerrüstungen wie durch Butter, wehrt anfliegende Geschosse automatisch ab und


JOGURTBECHER Die meisten Ihrer Gegner stammen aus den Reihen der Sturmtruppen. Die Herren in Weiß erscheinen meist in Massen und versuchen ständig, Sie einzukreisen.


DICKE BERTA So ein Kampfroboter ist selbst für einen Jedi-Ritter ein ernst zu nehmender Gegner.

Multiplayer-Mächte

Im Mehrspielermodus können Sie Ihren Wunsch-Jedi erschaffen. Jeder Multi-Ritter bekommt eine Hand voll Credits, die er in drei Stufen auf die oben genannten Mächte verteilen kann. Zu Kyles Repertoire stoßen sieben weitere Zauber.

Entzug


Damit saugen Sie Ihrem Gegenspieler die kosmische Energie aus den Adern und überträgt sie Ihrem Alter Ego als Lebenskraft.

Schutz


Wer mit diesem Schutzzauber von einer Kugel erwischt wird, verliert keine Lebenspunkte, sondern büßt Machtenergie ein.

Absorption


Machtattacken von Dunklen Jedis stecken Sie einfach weg, ohne Schaden zu nehmen. Besser noch: Die Energie der Treffer erhöht Ihren eigenen Machtvorrat.

Heilung


Wie der Name schon vermuten lässt, können Sie sich mit dieser Fähigkeit Ihre Lebenspunkte wiederherstellen. Den Spruch gibt es auch als Team-Heilung für mehrere Verwundete.

Team-Energie

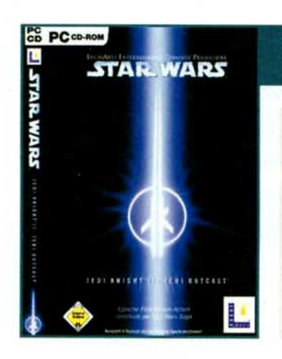

Funktioniert ähnlich wie der Gesundheitsspender fürs Team, nur dass in diesem Fall der Machtvorrat wieder aufgefüllt wird.

Sicht


Mit dem Röntgenblick sehen Sie Ihre Gegner selbst durch dicke Mauern. Schützt außerdem vor der Gedankenkontrolle.

Rage


Mit diesem Trick sind Sie rasend schnell und feuern im Turbo-Modus, dafür sinken Ihre Gesundheitspunkte aber ebenso rasch. Minimal ein Lebenspunkt bleibt.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 24 Missionen
- 15 Mehrspielerkarten
- 13 Waffen
- 15 Machtzauber (davon sieben nur im Mehrspielermodus)
- Vier Schwierigkeitsstufen
- Sechs Mehrspielermodi
- Modifizierte Q3-Team-Arena-Engine

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	C&C: Renegade, Aliens vs. Predator 2
Entwickler:	Lucas Arts, Raven Software
Vom gleichen Entwickler:	Star Trek: Voyager – Elite Force
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Activision, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers :	info@activision.de
Offizielle Website:	www.activision.de
Website des Publishers :	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.lucasarts.com, www.ravensoft.com
Beste Fansite:	www.jedidaily.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190/824663 (€ 1,80/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	April 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Handbuch, 1 CD
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	No One Lives Forever	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Jedi Knight 2	Pro & Contra
GRAFIK	**79**	**82**	**86**	⊕ Fantastische Animationen ⊕ Gigantisch große Levels ⊕ Schöne Lichteffekte ⊖ Texturen zeitweilig etwas trist
Detailreichtum Spielwelt	69	79	79	
Detailreichtum Objekte	82	87	88	
Vielfalt der Spielwelt	90	85	78	
Animation der Objekte	82	92	94	
Effekte	78	82	85	
SOUND	**89**	**94**	**91**	⊕ Größtenteils professionelle Synchronsprecher ⊕ Original-Soundtrack und -Effekte
Musik	90	92	92	
Soundeffekte	88	91	90	
Stimmen / Kommentar	88	90	89	
STEUERUNG	**85**	**88**	**82**	⊕ Folgt Ego-Shooter-Standards ⊕ Präzise Lichtsäbelkämpfe ⊖ Einsatz der Machtzauber schwierig
Bedienungskomfort / Navigation	80	84	80	
Präzision der Steuerung	85	90	85	
Übersichtlichkeit / Perspektive	90	90	85	
ATMOSPHÄRE	**85**	**89**	**84**	⊕ Bekannte Star-Wars-Charaktere ⊕ Viele Zwischensequenzen, filmartige Spielabschnitte ⊖ Schwache Story, die oft in den Hintergrund tritt
Spannung / Überraschungen	89	89	82	
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	86	87	86	
Story / Dialoge / Kommentare	90	88	81	
Inszenierung	90	89	87	
SPIELDESIGN	**79**	**74**	**80**	⊕ Vier fair angepasste Schwierigkeitsgrade ⊕ Solide Gegnerintelligenz, Bots im Mehrspielermodus ⊕ Abwechslungsreicher Spielablauf ⊖ Viele Stellen nur mit häufigem Speichern zu meistern
Komplexität / Spieltiefe	66	60	79	
Einsteigerfreundlichkeit	75	78	70	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	72	69	69	
Verhalten der Computergegner	83	88	85	
Innovation	92	74	78	
MEHRSPIELERMODUS	**62**	**90**	**89**	⊕ Sieben Spielmodi ⊕ Fest eingebauter Turniermodus ⊖ Lichtsäbelkämpfe etwas chaotisch
Abwechslung der Spielmodi	60	83	85	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	88	88	
Einstellungsmöglichkeiten	65	91	89	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 01/01 **88** (Abgew.)	PCG 01/02 **86**	PCG 05/02 **90**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Anfangs gibt sich **Jedi Knight 2** als gewöhnlicher Shooter, nur die Puzzles heben das Spiel ab.

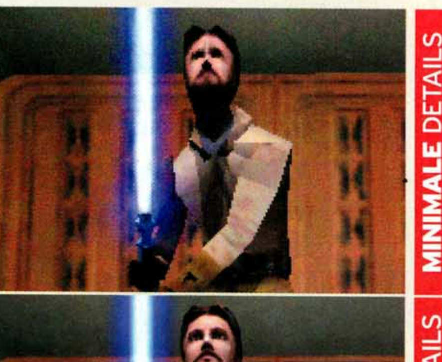

2 Endlich bekommt Kyle sein Lichtschwert. Die Rätsel im Trainingsgelände sind viel versprechend.


3 Erste Gehversuche mit dem Laserschwert resultieren unweigerlich in Niederlagen und Frust.


4 Nun beherrscht Kyle seine Jedi-Waffe fast perfekt. Die Atmosphäre wird dichter, die Rätsel besser.

Leistungs-Check

Wie alle auf der Q3-Engine basierenden Spiele ist **Jedi Knight 2** füllratenlimitiert. Eine Geforce2 MX kommt bei einer Auflösung von 1.024x768 schon stark ins Schwitzen, erst bei 16 Bit Farbtiefe und mittlerer Detailstufe schafft dieser Chip in Kooperation mit einem Prozessor der 700-MHz-Klasse akzeptable Frameraten. Ärgerlich: Bei einigen der Außenlevels kommt es auch auf High-End-Systemen stellenweise zu spürbaren Aussetzern.





WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Feuerzauber

Ihr Lichtschwert ist Ihr treuester Begleiter im Feldzug gegen die Schergen des Imperiums. Im Mehrspielermodus finden aber auch die anderen Knarren ihre Fans. Neben den im Folgenden aufgeführten Waffen greift Kyle hin und wieder auf Handgranaten, Tretminen, Sprengladungen und einen Betäubungsstab zurück.

Blaster-Pistole



Sehr ungenau und richtet kaum Schaden an. Bestenfalls im Sekundärmodus zu gebrauchen, der die Waffe kurzzeitig für einen stärkeren Schuss auflädt.

Disruptor-Gewehr



Verfügt als einzige Knarre in **Jedi Knight 2** über ein Zielfernrohr, ist äußerst präzise und damit erste Wahl gegen Scharfschützen und weit entfernte Gegner.

Imperiales Schnellfeuergewehr



Sozusagen die Deluxe-Variante des Blaster-Gewehrs mit hoher Schussfrequenz, aber starker Streuung. Gibt im Alternativmodus einen passablen Granatwerfer ab.

Flechette-Waffe



Ähnelt mit seiner kurzen Reichweite und hohen Durchschlagskraft einer Schrotflinte. Wahlweise verschießt das Gewehr zwei Granaten mit Zeitzünder.

Blaster-Gewehr



Obwohl es kaum präziser als die Pistole schießt, ist das Blaster-Gewehr der Sturmtruppen in den ersten paar Levels mangels Alternativen Ihr bester Freund.

Wookie-Bogenspanner



Bis zu sechs Energiepfeile schnellen in einem weiten Fächer aus der Armbrust. Der Umgang ist nicht ganz einfach, da die Geschosse recht langsam fliegen.

EMP-Gewehr



Mit dem EMP-Gewehr knipsen Sie die Schutzschilde der AT-STs und Kampfdrohnen aus. Das Sekundärfeuer kann sogar durch Wände und Fenster dringen.

Raketensystem



Kein 3D-Shooter ohne Raketenwerfer! Die Variante aus **Jedi Knight 2** präsentiert sich klassisch mit extremer Trefferwirkung, aber niedriger Geschwindigkeit.

verwandelt sich auf Knopfdruck in einen tödlichen Bumerang – kurz: Es ist die ultimative Waffe, die die anderen zwölf Knarren die meiste Zeit über in den Rucksack verbannt. Sturmtruppen werden Ihnen damit nur selten gefährlich, auch wenn sie hin und wieder versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen. Wenn Sie aber auf einen Dunklen Jedi treffen, ist Ihre ganze Kampfkunst gefordert. Die Burschen schleudern ihr eigenes Laserschwert punktgenau, parieren Hiebe und lassen Attacken ins Leere laufen. Anfangs entscheiden oft Glückstreffer die hektischen Duelle. Aber die präzise Steuerung und die übersichtliche, automatisch aktivierte Verfolgerperspektive lassen Sie mit etwas Übung schon bald ebenso spektakuläre Manöver vollführen wie Obi Wan Kenobi in **Episode 1**. Da stößt sich Kyle im Sprung von einer Wand ab, setzt mit einem Salto über seine Opponenten hinweg und streckt mit einem Rundumstreich gleich drei Gegner gleichzeitig nieder. Es gibt viele solcher Bewegungs- und Schlagkombinationen zu entdecken. Mit der Zeit erlangt Ihr Jedi-Azubi in jeder Spielart der Macht Perfektion, springt höher, heilt Wunden schneller und lenkt mit dem Lichtschwert Lasersalven gezielt zurück auf die Angreifer.

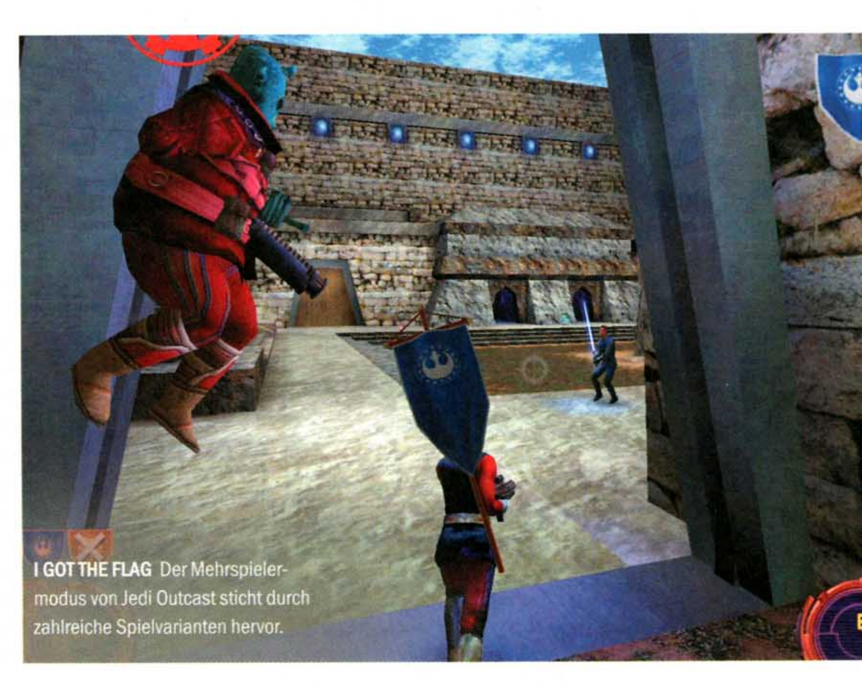
Die Jedi-Tricks machen auch die Mehrspielergefechte zu einem ungewöhnlichen Erlebnis.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

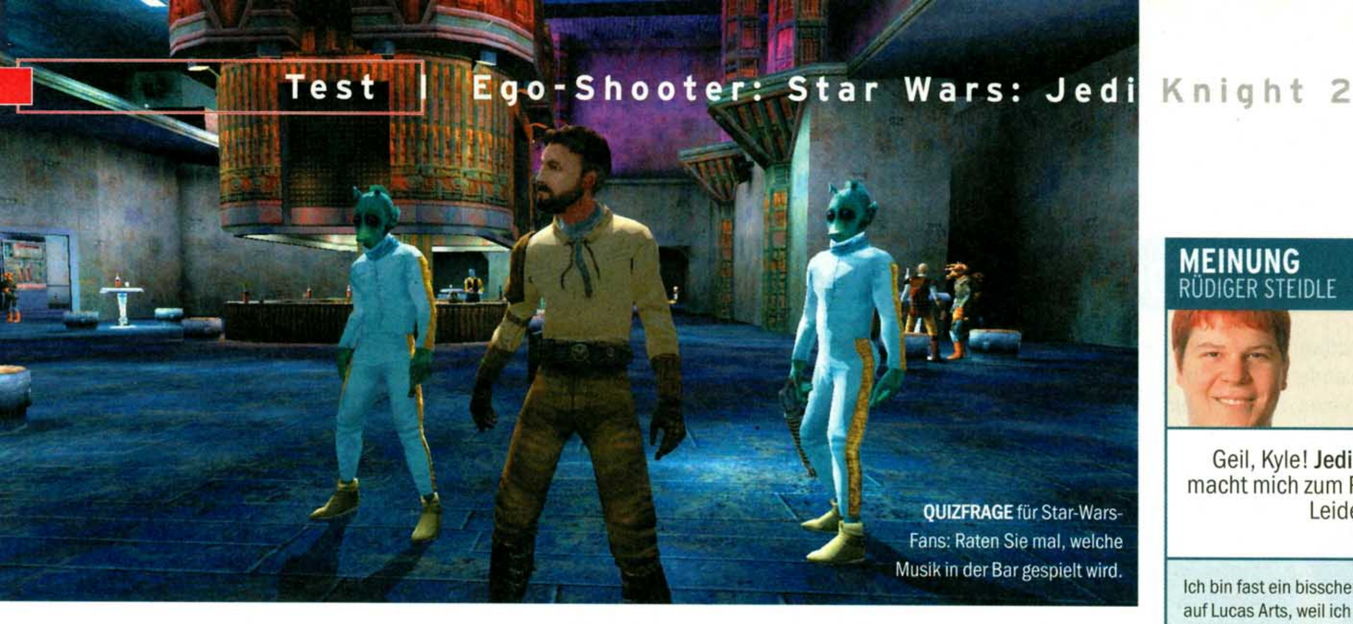


Surr! Surr! Besser kann das Star-Wars-Jahr 2002 nicht beginnen.

Als altgedienter Imperiums-Brutzler hatte ich schon die schlimmsten Befürchtungen, was Lucas Arts mit der **Jedi Knight**-Fortsetzung anstellen würde. Die letzten **Star Wars**-Spiele wie **Battle for Naboo**, **Galactic Battlegrounds** und **Starfighter** waren ja allesamt Spielspaß-Krücken, die an der Qualitätssicherung der Skywalker-Ranch arge Zweifel aufkommen ließen. Glücklicherweise hat man sich ein Entwickler-Team ins Boot geholt, das sein Ego-Shooter-Handwerk versteht. Raven Software hat mit **Elite Force** bereits in der **Star Trek**-Welt neue Maßstäbe gesetzt. Und wirklich: **Jedi Outcast** ist eine hervorragende und würdige **Star Wars**-Oper geworden, die vor technischen Kabinettstückchen und abwechslungsreichen Spiel-Elementen nur so strotzt. Mein einziger Kritikpunkt ist die Hintergrundgeschichte, die wirklich nichts Besonderes bietet und auch aus einem Groschenroman stammen könnte. Trotzdem ein perfekter Start ins Star-Wars-Jahr 2002 und die beste Vorbereitung auf die **Episode 2** im Sommer.



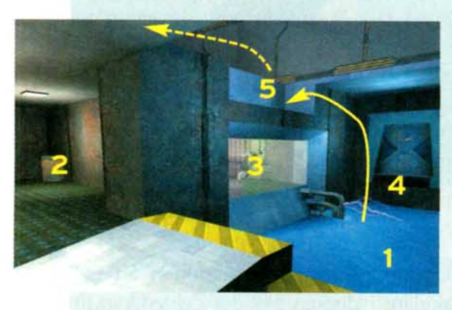
I GOT THE FLAG Der Mehrspielermodus von Jedi Outcast sticht durch zahlreiche Spielvarianten hervor.



QUIZFRAGE für Star-Wars-Fans: Raten Sie mal, welche Musik in der Bar gespielt wird.

Pfadfinder

Die Leveldesigner stellen Sie immer wieder vor neue Herausforderungen. Neben einem schnellen Abzugsfinger sind Geschick mit der Maus und Kombinationsgabe gefragt. Drei Beispiele.



Vorsicht, Hochspannung!

Auf dem Schmugglerplaneten Nar Shadaa geraten Sie in diese vermeintliche Sackgasse. Gebrochene Kabel haben das Wasserbecken (**1**) unter Strom gesetzt, zur Tür dahinter gibt es kein Durchkommen. Mit der Tonne (**2**) in der Ecke könnte man die Falle vielleicht überbrücken, doch die bewegen auch Jedi-Kräfte keinen Millimeter. Wer frustriert auf den Blechtank eindrischt, hat das Rätsel schon halb gelöst: Die Explosion sprengt ein Loch in die Wand, durch das Kyle zum Kabelverteiler (**3**) gelangt, wo er mit dem Lichtschwert kurzerhand die Leitung kappt. Die Tür (**4**) öffnet sich dadurch zwar nicht, dafür lässt sich aber der Steg darunter ausfahren. Über den erklimmt Kyle schließlich das Dach (**5**) und kann die Reise fortsetzen.



Super Jedi Bros

Von Container zu Container arbeiten Sie sich durch eine gigantische Lagerhalle. Keine Angst: Pixelgenaue Sprünge bleiben Laras Domäne. Um Kyle durch den Hindernisparcours zu manövrieren, genügen etwas Augenmaß und eine ruhige Hand. Später werden die Akrobatiknummern zwar wagemutiger, bleiben aber immer machbar.



Macht-Mensch

Ihre Jedi-Kräfte ermöglichen nicht nur im Kampf neue Taktiken, sondern bergen oft genug auch der Rätsel Lösung. Bestes Beispiel ist dieses kleine Schiebepuzzle, Teil des Jedi-Trainingslagers. Die Wendeplatten offenbaren, nachdem Sie sie mit Ihrem „Macht Griff" herumgedreht haben, wie Sie die Bodenkacheln verschieben müssen, um den Ausgang zu öffnen.

Bis zu 32 Krieger stehen sich im Netzwerk oder Internet gegenüber. Jeder gegen jeden, Team Deathmatch, Capture The Flag, mit oder ohne Magie – sogar an einen Turniermodus haben die Entwickler gedacht. „Capture The Ysalamari" ist eine abgewandelte Variante der Flaggenhatz, bei der die Fahnenträger auf ihre Jedi-Fähigkeiten verzichten müssen. „Jedi Meister" erinnert an das klassische „King of the Hill", nur dass Sie keine Stellung besetzen müssen, um zu gewinnen, sondern möglichst lange im Besitz des einzigen Lichtschwertes in der Arena bleiben. Dank **Quake 3 Arena**-Netcode lässt die Technik keine Wünsche offen.

Das gilt auch für die Grafik, die ebenfalls auf der Engine des Ego-Shooters von id Software aufbaut. Die schiere Größe der Levels lässt einen staunend zurück. Sie arbeiten sich in Lando Calrissians aus den Filmen bekannter Wolkenstadt durch einen gigantischen Reaktortrakt in Schwindel erregender Höhe. Einen zugkräftigen Rechner vorausgesetzt, glänzt **Jedi Outcast** mit Licht-und-Schatten-Spielen, detaillierten Polygonmodellen und einer Fülle an Animationen. Vom Lichtschwert dahingeraffte Gegner wirbeln in Zeitlupe herum, Sturmtruppen stürzen mit den Armen rudernd in Abgründe, Dunkle Jedis vollführen tollkühne Hechtsprünge und Rollen. Der einzige Schönheitsfehler ist, dass sich die überwältigende Architektur in einigen Levels hinter recht blassen Texturen versteckt. Trotzdem: **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** ist optisch wie spielerisch ein Genuss, den sich kein Genre-Fan entgehen lassen sollte. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Geil, Kyle! **Jedi Knight 2** macht mich zum Ritter aus Leidenschaft.

Ich bin fast ein bisschen sauer auf Lucas Arts, weil ich trotz nächtelanger Laserschwert-Orgien kaum einen Fleck auf der weißen Spielspaß-Weste von **Jedi Knight 2** gefunden habe. Die Lichtsäbelduelle möchte ich trotz Anfangsschwierigkeiten mit der ungewohnten Steuerung nicht mehr missen. Es macht unglaublich viel Spaß, sich mit dem summenden Leuchtschwert wie ein Berserker durch Gegnerhorden zu schnetzeln. Manches Gefecht habe ich mehrmals absolviert, nur um es beim nächsten Mal noch einen Tick besser und schöner zu machen. Okay, hin und wieder bin ich auch einfach kläglich gescheitert. Dass sich **Jedi Outcast** stellenweise sehr auf die Schnellspeichertaste verlässt, ist tatsächlich ein Schönheitsfehler. Doch die einfallsreichen Rätsel und Geschicklichkeitsprüfungen machen das mehr als wieder weg. Herz, was willst du mehr? Eine Fortsetzung! Ich brauche dringend eine Fortsetzung.

TESTURTEIL
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST — **90**

ENTWICKLER Lucas Arts/Raven Software	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** April 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC – Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	89%

Garry Kasparov's private collection





RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



SASCHA PIEROTH, Co-Produzent für Die Gilde bei Jowood Deutschland

PC Games: Warum wurde das Spiel nicht ausreichend auf Bugs hin getestet?

Pieroth: „Viele Spieler berichten aber auch darüber, dass sie stundenlang ohne nennenswerte Probleme spielen können. **Die Gilde** wurde einem achtwöchigen Intensivtest unterzogen, bei dem alleine rund 1.000 Bugs beseitigt und spielerische Mängel korrigiert wurden. Dass wir etwas übersehen haben, war aber angesichts der Komplexität und der Handlungsfreiheit im Spiel nicht auszuschließen."

PC Games: Ihr habt auf die Beschwerden mit einem Patch reagiert. Was bewirkt er?

Pieroth: „Der Patch (bereits veröffentlicht, auf Heft-CD der PCG 06/02, Anm. d. Red.) behebt die wichtigsten spielerischen Probleme, die uns von Kunden gemeldet wurden und nachvollziehbar waren. Außerdem wurden die gravierendsten Netzwerkfehler beseitigt. **Die Gilde** läuft nun auch unter Win2000 und -XP!"

PC Games: Wie kommt es zu den Qualitätsunterschieden zwischen der Stadtansicht, den Innenansichten und den Animationen?

Pieroth: „Zugegeben, die Animationen der Figuren könnten flüssiger sein. Da die Routinen der Engine aber zu Beginn der Entwicklun implementiert wurden, hätte eine Umstellung weitere Monate in Anspruch genommen."



Die **Gilde**

Dass die Langzeitmotivation zu den absoluten Stärken der Wirtschaftssimulation **Die Gilde** gehört, zeigen etliche „Beschwerden", die bemängeln, dass die Spielzeit „nur" 125 Jahre oder vier Generationen umfasst – denn wer so lange durchhält, hat bereits einige Wochen mit seiner **Gilde**-Karriere verbracht. Auch die stimmungsvolle 3D-Welt, die große Auswahl an Berufen und die fiesen Aktionen (Sabotieren, Anschwärzen etc.) zählen zu den Favoriten. Weniger schön: vermeidbare Programmfehler und Probleme im Netzwerkmodus mit bestimmten Betriebssystemen. Für das unzureichende Handbuch und das mehr Fragen offen lassende denn beantwortende Tutorial hat Jowood derweil eine verwegene Erklärung: „Das ist eine Philosophie-Frage: Wir wollten, dass der Spieler vieles selbst entdecken kann. Ein spielerisches Tutorial wäre der Komplexität nicht gerecht geworden. Das vorhandene Tutorial empfinden wir als ausreichenden Kompromiss." Viele Einsteiger und selbst einige WiSim-Profis werden das sicher anders sehen. Ob es ein Add-on mit mehr Berufen, neuen Städten etc. geben wird, will Jowood indes von den Verkäufen abhängig machen. Da das Spiel schon jetzt zigtausend Freunde gefunden hat, kann man davon ausgehen, dass spätestens zu Weihnachten eine Zusatz-CD angeboten wird.

Würden Sie Die Gilde weiterempfehlen?

Nein 18%
Ja 82%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Stärken und Schwächen von **Die Gilde**

+	−
1. Spieltiefe/Langzeitmotivation	1. Logische/technische Bugs
2. Grafik (Außenansichten)	2. Nicht sehr einsteigerfreundlich
3. Rollenspiel-Elemente	3. Verbesserungswürdige KI
4. Atmosphäre	4. Handwerker-Animationen
5. Große Berufsauswahl	5. Teils umständliche Steuerung

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFAN FRINGE (26), Student aus Mainz
„**Die Gilde** ist derzeit die wohl komplexeste Wirtschaftssimulation auf dem Markt. Durch die vielen Berufe bleibt **Die Gilde** auch nach etlichen Stunden spannend und abwechslungsreich. Das Salz in der Suppe sind die vielen Möglichkeiten, gegen seine Konkurrenten zu intrigieren, um höhere Ämter und Würden zu ergaunern."

CHRISTOPH UNKELBACH (29), Student aus Darmstadt
„Wem das Solospiel nicht reicht, der hat noch den Netzwerkmodus zur Verfügung. Was gibt es Schöneres, als seine „besten" Freunde am schwarzen Brett anzuschwärzen oder sie aus dem Amt zu wählen? Und wenn es sich dabei – wie bei mir – um deine Freundin handelt, kannst du sie auch vollkommen in Ruhe lassen."

MARTIN REICH (29), Student aus Hochdorf
„Der wahre Reiz des Spiels liegt (...) darin, Gegner möglicht geschickt (und eventuell auch recht gemein) auszustechen und seinem Alter Ego beziehungsweise seiner Dynastie Amt und Würden zu verschaffen. Einzig das für Einsteiger recht verwirrende Angebot an Optionen während eines „Spielzuges" nervt etwas."

THOMAS SÜLZ (23), Student aus Marienheide
„Auch absolute WiSim-Hasser, zu denen ich mich zähle, können diesem Spiel nur Positives abgewinnen. **Die Gilde** bietet absolute Freiheit und doch hat man nie das Gefühl, in der Luft zu hängen und nicht zu wissen, was als Nächstes zu tun ist. Von den Bugs, von denen ihr in eurem Test berichtet, habe ich nichts bemerkt."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	-	42%	**Empire Earth**	Echtzeit-Strategie	Vivendi
2	NEU	11%	**Die Gilde**	Wirtschaftssimulation	Jowood
3	▼	10%	**Stronghold**	Aufbau-Strategiespiel	Take 2
4	NEU	7%	**Civilization 3**	Runden-Strategie	Infogrames
5	▲	6%	**Fußballmanager 2002**	Fußballmanager	Electronic Arts
6	▼	6%	**Commandos 2**	Echtzeit-Taktik	Eidos-Interactive
7	▲	5%	**Patrizier 2 Add-on**	WiSim	Infogrames
8	▼	5%	**Starcraft**	Echtzeit-Strategie	Vivendi
9	▼	4%	**Age of Empires 2**	Echtzeit-Strategie	Microsoft
10	▼	4%	**Wiggles**	Aufbau-Strategie	Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

DEMO

VIDEO

Cultures 2: Die Tore Asgards

Nach der Amerika-Tour im ersten Teil macht Bjarni mit seinen **Wusel-Wikingern diesmal ganz Europa unsicher.** Gelungene Fortsetzung des famosen Aufbau-Strategiespiels.



HAUT REIN Das Katapult verwandelt Gebäude mit wenigen Schüssen in einen Schutthaufen und muss von einem Wikinger bedient werden.



SEETAUGLICH Nur wenn Sie die Schreinerei ganz nah am Wasser errichten, kann Ihr Schreinermeister später Schiffe bauen.

Wenn die Wikinger überhaupt vor irgendetwas Angst haben, dann ist es Ragnarök, das Ende der Welt. Immer mit dabei, wenn es um derartige Endzeit-Partys geht, ist die Midgardschlange Jörmunganda. Die wurde zwar in der nordischen Mythologie von Thor höchstpersönlich erschlagen, nahm ihn aber durch ihren giftigen Hauch mit in den Tod. Klar, dass Ober-Wikinger Bjarni mächtig Fracksausen bekommt, als er sich in einer Vision im Kampf gegen diese Schlange behaupten muss. Aber nicht allein, denn drei Helden der Franken, Byzantiner und Sarazenen stehen ihm zur Seite. Ein kurzes Gespräch mit den Schicksalsgöttinnen verschafft Klarheit: Das ist dein Schicksal, herzlichen Glückwunsch. Und schon geht das nächste Abenteuer für Bjarni los, bei dem Sie ihn durch zehn umfangreiche Missionen durch ganz Europa begleiten.

In **Cultures 2** bauen Sie Rohstoffe ab und Siedlungen auf, bilden Zivilisten zum Meisterbäcker, Viehzüchter oder Soldaten aus, optimieren Wirtschaftskreisläufe. Sie handeln mit Freunden und kämpfen gegen feindlich gesinnte Völker, böse Tiere und grässliche Monster, vollbringen Heldentaten und entdecken als Seefahrer bis dato unbekannte Gebiete. Und oft sitzen Sie da einfach da und schauen dem bunten Treiben – ob freiwillig oder nicht – einfach zu. Freiwillig, weil die comichafte Spielwelt sehr schön anzusehen und dank vieler Tiere lebendig ist, die Animationen der Figuren sehr gelungen sind und man immer wieder neue Details entdeckt. Etwa wie der Schmied einen Eisenblock Schritt für Schritt zu einem Schwert formt, die Bauarbeiter das Strohdach durch Dachziegel ersetzen oder die Wikingerfrauen aufgeregt den neuesten Dorftratsch austauschen.

Aber **Cultures 2** hat auch seine Längen, wo man praktisch nichts weiter machen kann als zuschauen und warten, bis der Händler die für das Szenario erforderlichen Waren vom Hauptquartier bis ans andere Ende der Karte gekarrt hat, bis die Soldaten ihr Einsatzgebiet erreicht haben oder bis man endlich die Monster gefunden hat, die man aufgrund der nicht wirklich genauen Angabe im Briefing „im Südosten" finden muss. Trotz der Möglichkeit, das Geschehen in dreifacher Geschwindigkeit ablaufen zu lassen, dauert es manchmal einfach etwas zu lang. Dabei ist das Konzept der kleinen und großen Quests prinzipiell ganz gut und bringt Abwechslung in den doch recht gleichförmigen Aufbau- und Handelspart. An einigen Stellen sind die Entwickler aber über das Ziel hinausgeschossen und die Aufgaben wirken übertrieben. Beispielsweise fragt man sich in einer der ersten Missionen, warum man dem Schmied noch mal zehn Met bringen muss, wenn man ihm gerade



EFFEKTIV Weil wir den Arbeitsmittelpunkt gut gewählt haben, liegen die Steine zum Straßenbau gleich neben der Baustelle.



GEMEIN Der Raub der Wikingerinnen: Sarazenen verschleppen alle Frauen, Sie müssen sie zurückholen.

Die Karriere eines Töpfermeisters

Das Wirtschaftssystem von **Cultures 2** baut auf den Erfahrungen der einzelnen Wikinger auf. Nach dem Motto „Learning by doing" wird aus einem einfachen Lehmsammler ein Meistertöpfer.



Aus dem Zivilist Bjorn machen wir einen Abbauer für Lehm und lassen ihn das große Lehmvorkommen abbauen.



Inzwischen hat Bjorn genug Erfahrung, um als Töpfer in der frisch gebauten Töpferei den Lehm zu Backstein zu verarbeiten.

Nachdem unser Bjorn seine Fähigkeiten weiter verbessert hat, kann er nun zusätzlich auch Dachziegel herstellen. Dafür haben unsere Bauarbeiter das Gebäude zur Töpferei 2 ausgebaut.



Bjorn darf sich mit Recht Töpfermeister nennen: Er stellt in der fertig erweiterten Töpferei 3 nun Geschirr für die Wohnhäuser her.



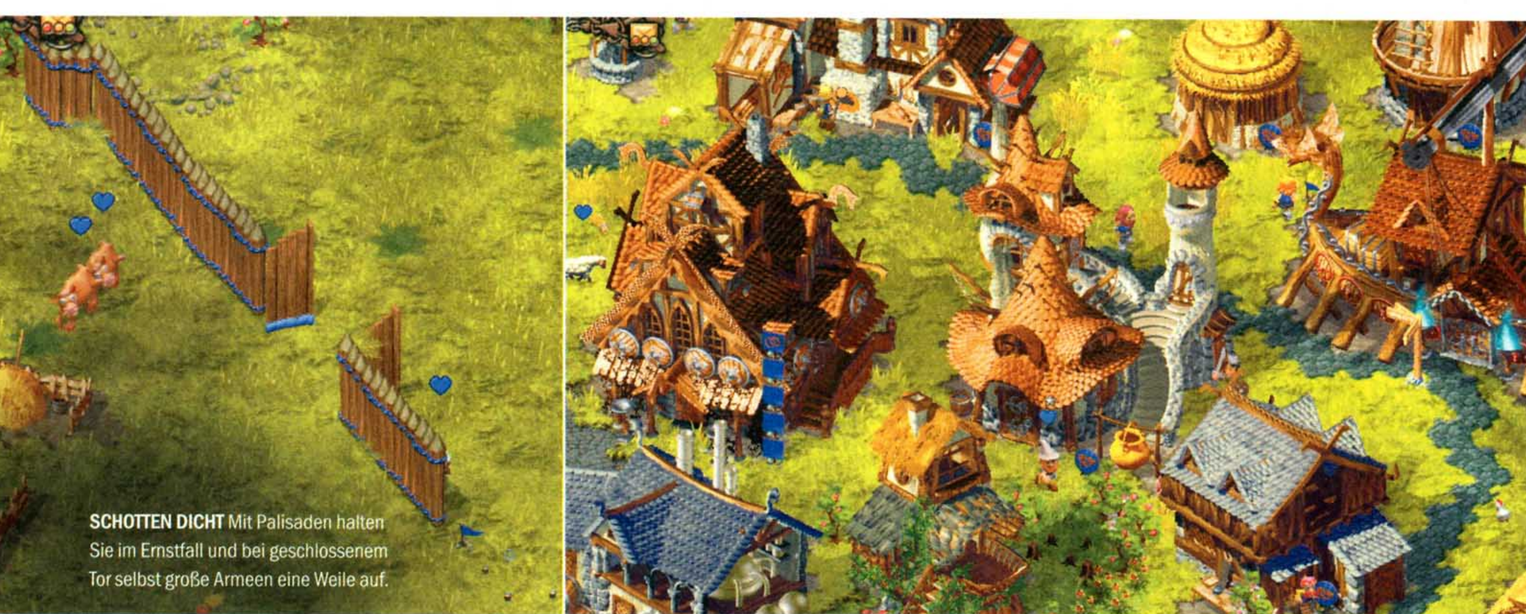
ERKENNBAR Jedes Volk, hier die Franken, bekam einen eigenen Grafik-Stil verpasst.

schon die gleiche Menge geliefert hat. Zumal der Handel per Schiff etwas umständlich ist, was die ganze Sache nicht leichter macht. In den meisten Fällen sind es Kleinigkeiten, die das Spiel nicht schlechter machen, nur eben unnötig ausdehnen.

Bei den abwechslungsreichen Aufgaben ließen sich die Designer in vielen Fällen von historischen Ereignissen und Personen sowie bekannten Filmen inspirieren. So treffen Sie in England nahe Nottingham in einem Wald auf Robin Hood und seine Mannen, die Sie nur gegen Brückenzoll passieren lassen. Und als Sie damit betraut werden, ein furchtbar grausames Monster zu beseitigen, erwarten Sie wohl alles, nur kein Killer-Karnickel – da lassen die **Ritter der Kokosnuss** grüßen. Dass dabei vieles mit einem Augenzwinkern und einer Prise Humor präsentiert wird, gehört wie im ersten Teil und im Add-on **Die Rache des Regengottes** einfach dazu. Am grundsätzlichen Spielablauf hat sich gegenüber **Cultures** ebenfalls nichts geändert: Sie starten meist mit einer Basis, wenigen Rohstoffen und einigen Zivilisten. Zunächst müssen Sie die Versorgung mit Nahrungsmitteln sicherstellen, da Ihre Wikinger sonst vorschnell den Weg nach Walhalla antreten. Meist erfüllen Jäger und Fischer diese Aufgabe fürs Erste, ehe später die Produktionskette Farm-Mühle-Bäcker die hungrigen Mäuler versorgt. Verhungern wird kaum jemand, denn es gibt immer ausreichend leckere Beeren, die sich die Wikinger bei Bedarf vom Strauch pflücken und schmatzend mampfen. Die Gebäude werden erst nach und nach verfügbar, abhängig von der Berufserfahrung Ihrer Leute. Hat der Farmer eine bestimmte Menge Weizen hergestellt, darf er fortan als Müller arbeiten und die Bauarbeiter können eine Mühle bauen. Ein Technologie-Baum im Spiel schlüsselt sämtliche Berufe und Waren genau auf, im Kasten „Die Karriere eines Töpfermeisters" erklären wir das Prinzip im Detail.

> Bei den abwechslungsreichen Aufgaben ließen sich die Designer von **historischen Ereignissen und Figuren** inspirieren.

Nach der Grundversorgung sollten Sie diverse Güter erzeugen, um die Bedürfnisse der Bewohner zu befriedigen. In den Wohnhäusern werden Möbel, Geschirr und Öl gebraucht,


SCHOTTEN DICHT Mit Palisaden halten Sie im Ernstfall und bei geschlossenem Tor selbst große Armeen eine Weile auf.

FORMSCHÖN Das Dach der markanten Druidenhütte hat die gleiche Form wie der Hut des Besitzers. Die wertvollen Tränke des Kräuterkenners helfen vor allem den Soldaten im Kampf.

Schuhe und Werkzeuge sollten zumindest alle Arbeiter haben und Met will sowieso jeder. Zu diesem Zeitpunkt hat man meistens fast alle Gebäude errichtet. Hier noch ein Weg, da noch ein Brunnen und vielleicht ein verheiratetes Paar noch einen Jungen zeugen lassen, der beim neuen Lagerhaus als Träger arbeitet – mehr gibt es dann meist nicht mehr zu tun, Optimierung eben. Außer Sie wollen oder müssen sich mit militärischen Mitteln Ihrer Widersacher entledigen. Dann brauchen Sie mindestens eine Kaserne und stellen die Produktionsstätten auf die Herstellung von Kriegsgerät um. In der Schmiede werden Langschwerter, Platten- und Kettenrüstungen geschmiedet, in der Schreinerei Holzspeere geschnitzt, in der Näherei Waffenröcke und Lederkleidung gefertigt. Der Druide stellt in der Alchemistenhütte Tränke her, die heilende, sättigende und aufmunternde Wirkung haben – eine sehr gute Idee, denn wenn sich Soldaten mitten im Kampf hinlegen oder am nächsten Beerenstrauch für eine Zwischenmahlzeit stoppen, ist kein Blumentopf zu gewinnen. Die Herstellung ist allerdings auch entsprechend teuer: In **Cultures 2** entpuppt sich Kriegführen als eine aufwendige, Ressourcen fressende Angelegenheit. In fast allen Missionen dürfen Sie selbst entschei-

Ein Wikinger im Detail

Ihre Wikinger haben allesamt eine Persönlichkeit und Bedürfnisse, um die Sie sich kümmern müssen. Was Sie dabei beachten müssen, erfahren Sie hier.



MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Das Gleiche in Grün: Cultures 2 und Siedler 4 spielen in der gleichen Liga.

Hui, da hat jemand unsere **Cultures 1**-Meckerliste aber ganz genau durchgelesen: Schiffe und Inseln sind komplett neu, Handel und Wirtschaftssystem noch komplexer (aber nicht perfekt). Dafür haben die Entwickler an anderer Stelle mächtig übertrieben – bei den Karten zum Beispiel, die für meinen Geschmack völlig überdimensioniert sind. Dies und der gestiegene Detailgrad der Grafik bleiben nicht folgenlos: Die Hardware wird enorm gefordert, wie die Testcenter-Werte beweisen. Nicht nur aus diesem Grund sollten Sie **Cultures 2** unbedingt Probe spielen, um die Performance auszuloten – anhand der Exklusiv-Demo auf der aktuellen Heft-CD/-DVD zumindest für PC-Games-Leser kein Problem. Wenn Sie des bis zur Schmerzgrenze strapazierten **Siedler**-Spielprinzips noch nicht überdrüssig sind, treffen Sie mit **Cultures 2** eine vernünftige Wahl, die Sie einige Wochenenden beschäftigen wird.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 4 einzigartige Helden
- 4 Völker (Wikinger, Franken, Byzantiner, Sarazenen)
- Kampagne mit zehn Missionen
- 18 Mehrspielerkarten
- 52 Gebäude
- Neue Fahrzeuge (Schiffe, Katapult, Ochsenkarren)

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Die Siedler 4, Die Völker 2, Wiggles
Entwickler:	Funatics
Vom gleichen Entwickler:	Cultures: Entdeckung Vinlands, Catan: Die erste Insel
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Straße 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102/81680
Offizielle Website:	http://www.cultures2.de
Website des Publishers:	http://www.jowood.de
Website des Entwicklers:	http://www.funatics.de
Beste Fansite:	http://www.cultures2.org
Telefon-Hotline (Kosten):	06102/8168168 (Normaltarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Keine Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

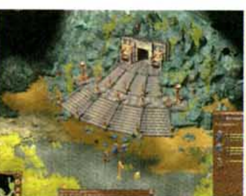
	Wiggles	Die Siedler 4 (Gold)	Cultures 2: Die Tore Asgards	Pro & Contra
GRAFIK	**90**	**79**	**79**	+ Detaillierte Spielwelt und Figuren + Sehr hohe Auflösungen möglich + Eigenes Grafik-Set für jedes Volk – Nur die mittlere der drei Zoomstufen brauchbar
Detailreichtum Spielwelt	73	74	84	
Detailreichtum Objekte	87	84	83	
Vielfalt der Spielwelt	78	65	78	
Animation der Objekte	92	75	75	
Effekte	81	61	60	
SOUND	**79**	**80**	**81**	+ Professionelle Sprachausgabe + Viele Umgebungsgeräusche – Musik auf Dauer zu aufdringlich
Musik	68	82	71	
Soundeffekte	78	72	75	
Stimmen/Kommentar	82	73	81	
STEUERUNG	**89**	**72**	**82**	+ Hotkeys für alle wichtigen Funktionen + Relevante Daten übersichtlich aufbereitet + Menüs zum Teil etwas überladen + Seehandel zu umständlich
Bedienungskomfort/Navigation	88	71	76	
Präzision der Steuerung	90	91	92	
Übersichtlichkeit/Perspektive	79	85	85	
ATMOSPHÄRE	**87**	**69**	**82**	+ Originelle Hintergrundstory mit vielen Anspielungen auf historische Figuren und Ereignisse + Viele große und kleine Quests + Wikinger haben eigene Persönlichkeit
Spannung/Überraschungen	78	63	76	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	82	84	86	
Story/Dialoge/Kommentare	90	67	82	
Inszenierung	89	69	79	
SPIELDESIGN	**83**	**80**	**80**	+ Missionen lassen sich oft entweder friedlich oder militärisch lösen + Logisches Aufbau-, Berufs- und Handelssystem + Freibriefe für sofortigen Gebäudebau – Zu große Karten führen zu Wartepausen
Komplexität/Spieltiefe	85	80	81	
Einsteigerfreundlichkeit	69	64	85	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	80	62	82	
Verhalten der Computerfiguren	70	78	71	
Innovation	86	55	65	
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**69**	**74**	+ Spaßige Spielmodi wie Capture the Cow + Maps im Singleplayer-Modus spielbar – Performance-Probleme bei mehr als vier Spielern
Abwechslung der Spielmodi	–	75	78	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	–	76	76	
Einstellungsmöglichkeiten	–	78	67	
TEST-AUSGABE:	PCG 11/01	PCG 05/02	PCG 05/02	
WERTUNG:	**89**	**83**	**84**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Der Einstieg fällt dank des guten Tutorials und der sanften Lernkurve sehr leicht.


2 Die Aufträge sorgen für Abwechslung, die Warenproduktion läuft und der Spielspaß steigt.


3 Häufige Wartezeiten nerven, die Karten sind definitiv zu groß. Neue Gebäude gibt's auch nicht mehr.


4 Die nette Story und die ausführlichen Möglichkeiten zum Feintuning der Siedlung motivieren.

Leistungs-Check

Typisch für 2D-Spiele wie **Cultures 2**: Der Hauptprozessor wird stark belastet, während die Grafikkarte eine eher untergeordnete Rolle spielt. Daher werden die zu berechnenden Daten auch von einer gewöhnlichen TNT2 mühelos bewältigt. Wenn das Aufräumen der Festplatte, das Verringern der Auflösung und das Herunterregeln der Details nichts bringen, kommen Aufbau-Strategen um eine Aufstockung des Hauptspeichers oder einen CPU-Wechsel nicht herum. Als untere Schmerzgrenze gilt ein PIII 500 mit 128 MB RAM.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel





PRAKTISCH In Schatzkisten fanden wir Freibriefe für fünf Grundgebäude, die wir sofort errichten konnten. Diese gute, Zeit sparende Methode wird viel zu selten im Spiel verwendet.

den, ob Sie den friedlichen Weg (Tribut zahlen) gehen oder die Waffen sprechen lassen.

Um überhaupt etwas zu bauen, brauchen Sie zunächst drei Rohstoffe. Holz, Lehm und Bruchstein werden von so genannten Abbauern besorgt. Sie benötigen keine Gebäude und sammeln alle Ressourcen der gewünschten Art in einem festgelegten Arbeitsradius ein. Der Umgang mit dem entsprechenden Material verleiht den Produzierenden mit der Zeit genug Wissen, um später als Schreiner, Töpfer oder Steinmetz effektivere Waren zu fertigen. Ohne Backsteine, Marmor und Dachziegel ist die Errichtung neuer beziehungsweise der Ausbau bestehender Gebäude nicht möglich. Wie im ersten Teil dürfen Sie auch Wege in Ihrer Siedlung bauen, was die Fußmärsche zwischen Produktionsstätten, Lagern und Wohnhäusern enorm beschleunigt. Neu sind die Palisaden, mit denen Sie Ihre Siedlung komplett umgeben können: Ist zwar meistens gar nicht nötig, aber in militärischen Missionen oder Mehrspielerkarten kann ein solcher Schutzwall eine gegnerische Übermacht sehr lange aufhalten.

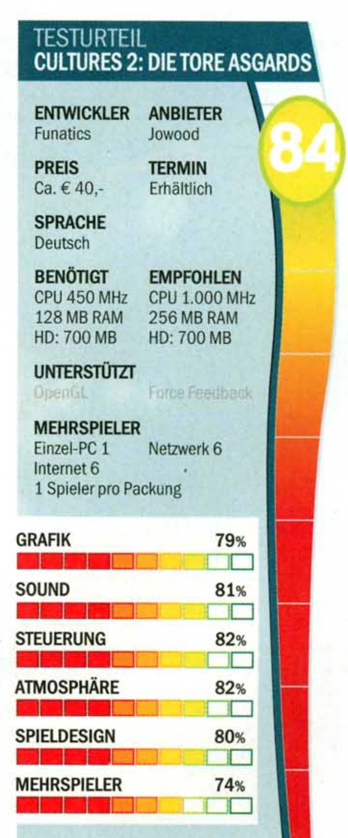
Die Steuerung von **Cultures 2** erfolgt in erster Linie mit der Maus, auch wenn es lobenswerterweise für alle wichtigen Funktionen Hotkeys gibt. Ein Rechtsklick auf einen Einwohner öffnet ein Pop-up-Menü mit sämtlichen möglichen Befehlen, egal ob Sie Nachwuchs zeugen, ein Tier angreifen oder mit dem Kundschafter die Gegend aufklären wollen. Wichtige Funktionen, etwa diverse Statistiken und Übersichten, sind größtenteils gut aufbereitet, mitunter aber etwas überladen. Ebenfalls nicht ganz optimal gelöst ist das Handelssystem, das an manchen Stellen nicht intuitiv ist und besonders beim Seehandel einige Klicks zu viel in Anspruch nimmt. Für den Händler steht mit dem Ochsenkarren ein neues Fahrzeug bereit, mit dem er zügig große Mengen an Waren transportieren kann. Als weitere Fahrzeuge stehen zivile Schiffe und Katapulte zur Verfügung, wobei Letztgenannte gegnerische Gebäude in Sekundenschnelle in einen Schutthaufen verwandeln. Insgesamt präsentiert sich **Cultures 2** als ein sehr ordentliches Spiel und würdiger Nachfolger, obwohl einige der guten Ansätze entweder nicht konsequent genug oder gleich etwas zu übertrieben umgesetzt wurden. Wer richtig viel Innovation und schräge Charaktere sucht, sollte sich **Wiggles** zulegen, alle anderen Aufbau-Strategen liegen mit **Cultures 2: Die Tore Asgards** richtig.

GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN

Bis auf einige Durststrecken und kleinere Fehler durchweg empfehlenswerte Aufbau-Strategie.

Ich komme in die zweite Mission und freue mich: Statt langer Aufbauphase errichte ich die Grundstrukturen schnell mit Gebäude-Freibriefen, die ich in Kisten finde. Warum geht das nicht in allen Missionen? Warum sind die Karten übertrieben groß, wenn die Siedlung dank des durchdachten Wirtschafts- und Aufbauparts sehr kompakt ist und 95 Prozent der Karte gar nicht gebraucht werden? Warum kann ich meinen Trägern nicht direkt befehlen, welche Waren sie als Erstes transportieren sollen? Das sind nur einige Fragen, die Sie sich schon nach einigen Stunden **Cultures 2** stellen werden, aber schnell abhaken: Es sind oft wirklich nur Kleinigkeiten, die dem Spiel summa summarum dennoch den Sprung in höhere Wertungsregionen verwehren. Die Story der Kampagne ist nett, aber bis auf die neuen Helden und Sub-Quests sieht man recht wenig Neues, da praktisch alle Gebäude bereits in der vierten Mission gebaut werden können. Trotzdem spielt man gerne weiter, handelt, kämpft, sucht nach der besten Anordnung für die Gebäude und merkt, dass **Cultures 2: Die Tore Asgards** unterm Strich sehr viele Stunden Spaß macht.



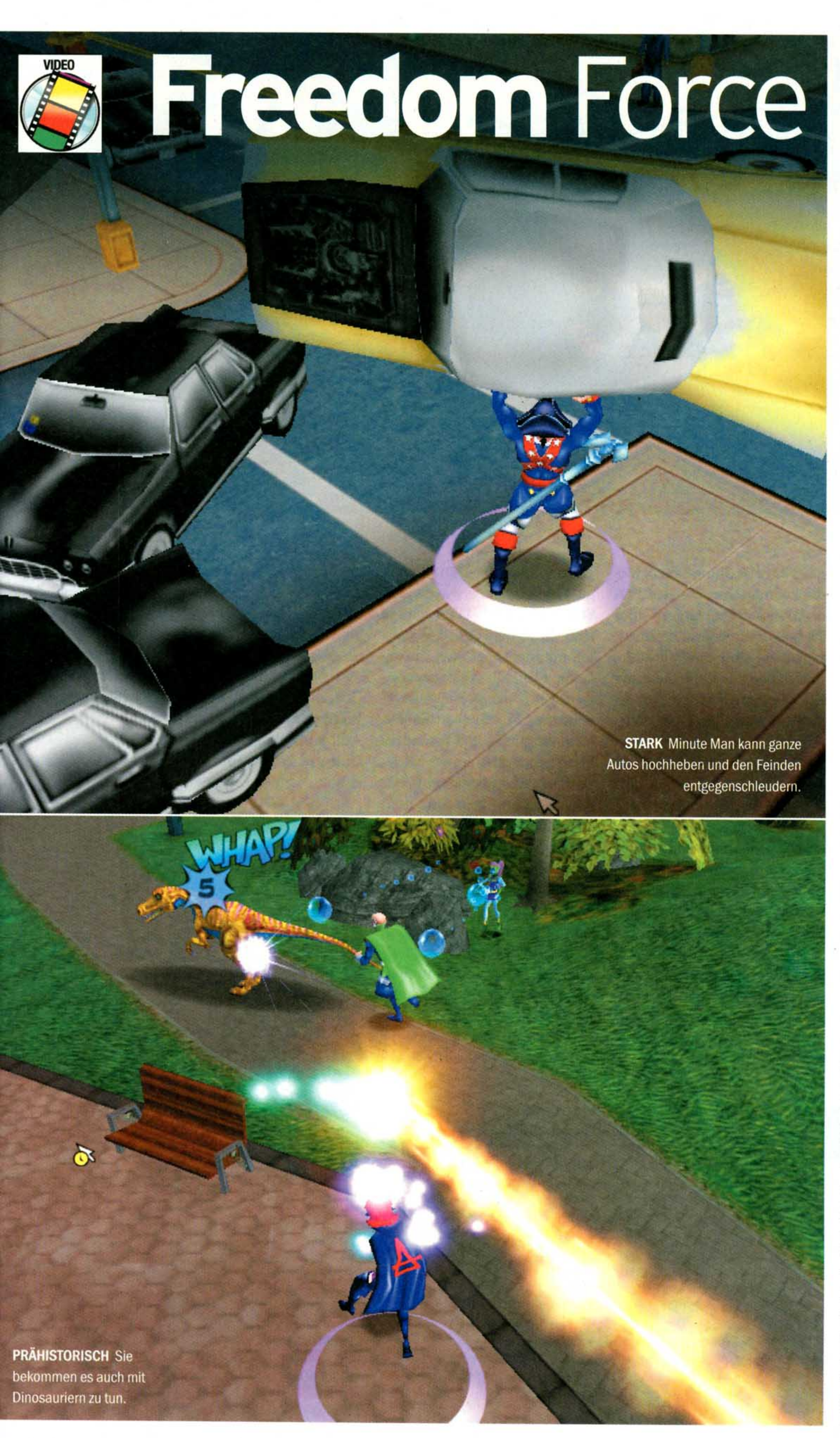
TESTURTEIL
CULTURES 2: DIE TORE ASGARDS

84

ENTWICKLER Funatics	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 700 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 700 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 6, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 6

GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	74%

Freedom Force



STARK Minute Man kann ganze Autos hochheben und den Feinden entgegenschleudern.

PRÄHISTORISCH Sie bekommen es auch mit Dinosauriern zu tun.

Wer je mit Superman-Comic und Taschenlampe unter der Bettdecke erwischt wurde, wird **diese Taktik-Heldentruppe** lieben.

Holla, wer kommt denn da um die Ecke? Dem einen Herrn sitzt ein Dreispitz auf dem Kopf, der andere hüllt sich in eine Blechrüstung, der Dame des Trios flattert ein Cape um die Schlafanzughosen. Nein, wir haben nicht Karneval, die Freedom Force rückt aus. Die Protagonisten des gleichnamigen Taktikspiels tragen die Berufskleidung von Superhelden. Wie sie sich die verdient haben, erzählt das Intro im Comic-Stil der 60er-Jahre: Eine geheimnisvolle Energie aus dem All verleiht jedem, der sie berührt, übermenschliche Kräfte. Nicht nur brave Bürger erstarken, auch Strolche kommen mit „Energy X" in Kontakt. Der Showdown zwischen Gut und Böse lässt nicht lange auf sich warten.

Als Schlachtfeld muss die 3D-Stadt Liberty City herhalten, die Sie in der Vogelperspektive erforschen. Dort gehen Sie in der ersten Mission mit Minute Man auf die Pirsch, einer Karikatur des patriotischen Comic-Helden Captain America. Die schweren Jungs stürzen sich mit Baseballschlägern und Revolvern auf Ihren Schützling. Keine Panik: Ein Tastendruck genügt und die Echtzeit-Action legt eine Pause ein. So können Sie in aller Ruhe überlegen, mit welchen Superkräften Sie den Halunken heimleuchten. Minute Man springt auf Häuserdächer, schleudert Energiegeschosse oder setzt zum Rundumschlag mit seinem Kampfstab an. Andere Mitglieder der Freiheitstruppe, die nach und



POP-UP Während Sie eine Superkraft für den Angriff wählen, pausiert das Spiel automatisch.



ZACK, BUMM! Im Kampf kommt es auf das Zusammenspiel der Kräfte an.

nach dazustoßen, fliegen, spucken Feuer oder lenken Feinde per Gedankenkontrolle ab. Je mehr gute Taten Ihre Mannen vollbringen, desto mehr Erfahrungspunkte dürfen Sie in neue Fähigkeiten investieren – wie in einem Rollenspiel.

Neben den vergleichsweise schwachen Schergen stehen Sie regelmäßig Superschurken wie dem Russen Nuclear Winter gegenüber, der seine Gegner kurzerhand einfriert. Ihn machen Sie beispielsweise dingfest, indem einer Ihrer Heroen seine eigenen Wächter gegen ihn aufhetzt, während die anderen ihn aus der Ferne beharken. Mal schickt Sie die Story gegen eine Horde Dinosaurier in den Ring, mal fangen Sie Bankräuber ein, mal geht es unter Tage. Auch wenn **Freedom Force** wesentlich actionlastiger ist als etwa **Commandos 2**, hilft rohe Gewalt nicht immer. Auch das eine oder andere Mini-Rätsel haben die Szenariodesigner eingebaut. So können Sie die Schattenfrau in der Mission unter der Erde nur besiegen, wenn Sie die Säulen ihrer Höhle einreißen und ihr so die Deckung nehmen. Die fordernden Einsätze sind fast ausnahmslos spannend und hervorragend in die Comic-Welt eingeklinkt, aus der **Freedom Force** seiner Faszination zieht. Angefangen bei der bonbonbunten Grafik und den klischeehaften Superhelden über die vor Pathos strotzenden Sprecher der US-Version bis hin zu den ach so finsteren Schurken und den authentischen Zwischensequenzen schaffen es die Entwickler, die alten Groschenhefte gleichzeitig perfekt zu parodieren und zu honorieren.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
FREEDOM FORCE

ENTWICKLER Irrational Games
ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 03.05.2002

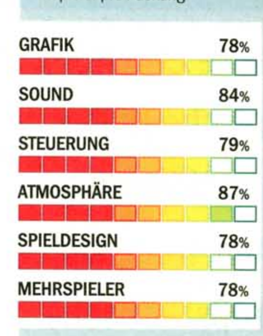
81

SPRACHE
Englisch (Dt. in Vorbereitung)

BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 300 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 580 MB	HD: 670 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung



MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Die tolle Stimmung gleicht die Designmängel fast wieder aus.

Freedom Force lebt von seiner genialen Comic-Atmosphäre. Vom Mauszeiger über die herrlich klischeehaften Dialoge bis hin zu den abgedrehten Charakteren haben die Entwickler das Szenario perfekt eingefangen. Gegen **Commandos 2** und **Desperados** kommen The Bullet, Man O' War und Liberty Lad allerdings nicht ganz an. Die beiden Genrekollegen sind in puncto Missionsdesign und Spielbarkeit einfach ein Stückchen besser und haben nicht mit dem hohen Zufallsfaktor und manchmal chaotischen Einsatzverlauf zu kämpfen. Mit seiner coolen Story, den stilechten Zwischensequenzen, den Rollenspiel-Anleihen und den vielfältigen Spezialfähigkeiten der Superhelden macht **Freedom Force** das aber beinahe wieder wett.



ERZENGEL Die stärkste Waffe der Gläubigen ist der Erzengel, der durch die Anbetung Gottes erscheint.

Warrior Kings

Militante Christen, heidnische Dämonen und Höllenmaschinen. Nein, keine großstädtische Fußgängerzone, sondern Warrior Kings. **Hier werden Sie in die abartigsten Auswüchse des Mittelalters entführt.**

Wenn selbst Traditionalisten wie Westwood und Blizzard damit beginnen, ihre Echtzeit-Strategiespiele mit einer 3D-Grafik auszustatten, müssen sich Newcomer vorsehen. Denn die Zeiten, in denen eine schwenkbare Kamera als Beweis für ein zeitgemäßes und unterhaltsames Spiel galt, dürften bald endgültig vorbei sein. Dass aber nicht nur die Großen der Branche wissen, wie gute Spielinhalte gemacht werden, will Black Cactus Games mit seinem Erstlingswerk beweisen: Oberflächlich eines der zahlreichen gesichtslosen 3D-Echtzeit-Strategiespiele, bei genauerer Betrachtung eine spannend erzählte Geschichte wie bei dem genialen **Battle Realms**.

Artos, ein junger Adliger, wird Zeuge, wie sein Vater aus dem Land gejagt wird und sich obskure Priester die Macht im Lande sichern. Zunächst wandert er aus, um in der Fremde die Kriegskunst zu erlernen und eine treue Anhängerschaft um sich zu scharen. Nach vielen Jahren kehrt Artos dann zurück, da er seinen Vater rächen und sich das Land Untertan machen will. Artos ist eine der Spielfiguren, die in letzter Zeit in das Genre der Echtzeit-Strategiespiele Einzug hielten: ein guter Krieger mit geringen magischen Fähigkeiten, ein wichtiger Motivator für seine Truppe und wegen seiner Bedeutung für den Verlauf des Spiels das wichtigste und wertvollste Werkzeug des Strategen.

Eine Mission ist erst dann verloren, wenn Artos das Zeitliche segnet. Und das mit gutem Grund: Selbst wenn alle anderen Einheiten verloren sind, kann der charismatische Führer jederzeit freie Dörfer dazu überreden, ihm zu folgen. Die dort wohnhaften Bauern schickt man auf die Felder und in die Wälder, um Nahrung und Holz zu sammeln. Mit diesen beiden Ressourcen können bereits ganze Volkswirtschaften funktionieren, Armeen aufgebaut und erfolgreich Kriege geführt werden. Wer spezialisierte Gebäude wünscht, muss vorher durch Erzabbau oder Handel das dazu notwendige Gold verdienen.

> Warrior Kings bietet **satte 80 Variationen** des klassischen Spielprinzips.

Ein typischer Einsatz läuft nach klassischem Muster ab: Ressourcen sammeln, Militärgebäude errichten, Armee zusammenstellen und anschließend den Gegner vernichten. Bei **Warrior Kings** gibt es allerdings satte 80 Variationen dieses Prinzips, von denen jeweils mehrere zu insgesamt 22 Mis-

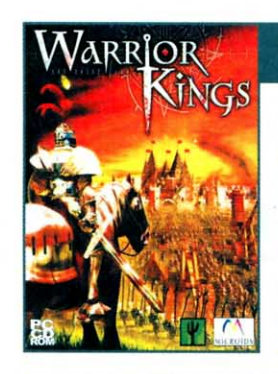

FRONARBEIT Ein Bauer ernährt gerade einmal zwei durchschnittliche Ritter. Umfangreiche Landwirtschaft ist daher unumgänglich.

SICHERHEIT Selbst in Friedenszeiten müssen die Felder vor der Stadt vor Überfällen von Barbaren beschützt werden.

sionen kombiniert wurden. So müssen bereits in einer der ersten Missionen etliche Dörfer durch Nahrungsspenden und Schutz vor Ungeheuern dazu gebracht werden, sich Ihnen anzuschließen. Zudem soll man einen fernen Verwandten auf der riesigen Karte finden, während kriegerische Stämme es nur äußerst ungern sehen, dass man deren Ländereien betritt. Schließlich gibt es auch noch einen Oberbösewicht, den man letztendlich besiegen soll – aber nicht muss.

Die Missionen sind streng skriptbasiert: Hat der Spieler eine Aufgabe erledigt, ein bestimmtes Haus gebaut oder eine Region betreten, wird der nächste Programmpunkt abgearbeitet. Dies kann eine weitere Aufgabe sein, die als Videosequenz vorgetragen wird, dies kann aber auch der unvermittelte Angriff einer Monsterhorde sein. Der Vorteil dieses Systems besteht darin, dass damit auf sehr angenehme Weise eine epische Geschichte erzählt werden kann und die Missionen sehr abwechslungsreich und spannend gestaltet sind. Der Nachteil: Baut man zu Beginn alle verfügbaren Gebäude und bewegt man seine Truppen so wenig wie möglich, kann man ungestört ein riesiges Heer aufbauen und die Mission anschließend in wenigen Minuten erfüllen. Außerdem verfügen die Gegner von Anfang an über weit entwickelte Städte und Armeen, sie sind bestens auf der Karte positioniert und müssen nur für die Verstärkung ihrer Truppen sorgen.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 22 Missionen
- 80 Einsatztypen
- 27 Gebäudetypen
- 94 Einheitentypen
- Vier Formationen
- Fünf Technologiebäume
- Fünf alternative Enden der Hintergrundgeschichte
- Mittelalterliche und magische Spielwelt

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Battle Realms, Emporer: Schlacht um Dune
Entwickler:	Black Cactus Games
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Virgin Interactive
Adresse des Publishers:	Behringstr. 16b, 22765 Hamburg
Telefon des Publishers:	0190 - 771 887 (EUR 1,24/Min.)
Offizielle Website:	www.warriorkings.com
Website des Publishers:	www.vid.de
Website des Entwicklers:	www.blackcactus.com
Beste Fansite:	www.pagans.cjb.net
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 771 887 (EUR 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, 1 Handbuch
Sprache Spiel/Handbuch:	Deutsch/deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	35 Stunden

Leistungs-Check

Warrior Kings ist ein ziemlich hardwarefordendes Spiel. Bei vollen Details kommen auch High-End-Rechner noch ins Schwitzen. Grund dafür sind die vielen Details im Spielverlauf. Außerdem sind alle Objekte sehr hoch detailliert. Genau dort müssen Sie auch ansetzen, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. In den Grafik-Einstellungen können Sie die Grafikqualität verringern, indem Sie die Texture Depth verringern, Bump Mapping ausschalten und die Schattendarstellung deaktivieren. Beachten Sie bitte, dass Sie alle Treiber auf dem neuesten Stand haben, um ärgerliche Probleme wie Fehldarstellungen und Abstürze bereits im Vorfeld zu verhindern.





WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

Inquisitor oder **Antichrist**

Abhängig vom Spielverlauf entscheidet man sich für einen Ast des fünfendigen Technologiebaumes. Die Entscheidung lässt sich nicht revidieren.











Der gläubige Pfad
Mit fanatischen Kreuzrittern, atemberaubenden Werken Gottes und der Unterstützung von Erzengeln erinnert dieser Pfad an das finstere Mittelalter. Die Einheiten sind relativ teuer und gut ausbalanciert. Einsteiger werden hiermit am wenigsten Probleme haben.

Der gläubig-technologische Pfad
Wer nicht nur auf Gott vertraut, darf Schusswaffen verwenden – auf den Beistand eines Engels muss man allerdings verzichten. Da die doppelte Anzahl an Gebäuden notwendig ist, sind die Investitionen für diese Variante sehr hoch.

Der technologische Pfad
Die mittelalterliche Kriegsmaschinerie ist allen anderen Einheiten weit überlegen – allerdings viel zu teuer, um eine Armee nur mit solchen Apparaten aufzubauen. Und ist eine Maschine erst einmal kaputt, ist viel Geld verloren.

Der heidnisch-technologische Pfad
Als technisch interessierter Heide hat man Zugriff auf kampfstarke Monster, die agiler, preiswerter und nicht sehr viel schwächer als die Maschinen sind. Aber auch hier wird die doppelte Anzahl an Gebäuden zur Produktion benötigt.

Der heidnische Pfad
Als waschechter Heide darf man kostenintensive Kreaturen aus den Tiefen der Hölle beschwören. Die Standardeinheiten sind allerdings reines, immerhin preiswertes Kanonenfutter. Diese ungewöhnliche Balance ist nur für Hardcore-Zocker geeignet.

Dennoch hat man in **Warrior Kings** erfreulich viele Freiheiten. In einigen Missionen hängt der Fortgang der Geschichte davon ab, welche Fraktion man angreift oder ob man einem Gegner die Flucht ermöglicht. Verhält man sich auf eine solche Art ritterlich, stehen in den folgenden Missionen keine heidnischen Gebäude mehr im Baumenü; Kreuzritter und Erzengel werden die stärksten Kampfeinheiten. Das andere Extrem ist das Heidentum, das mit garstigen Monstern in die Schlachten zieht. Die Renaissance hingegen setzt auf Maschinen und ist teilweise mit Christentum und Heidentum vereinbar.

Die insgesamt fünf verschiedenen Technologiebäume bieten jeweils ein anderes Spielgefühl und machen unterschiedlichste Taktiken notwendig. Als Vertreter der Renaissance muss man derart viel Zeit und Ressourcen in seine Einheiten investieren, dass man einen Verlust schwer verkraftet und seine Einheiten daher im Trainingslager Erfahrungen sammeln lässt. Als eingefleischter Heide beschwört man stattdessen seine preiswerten Monster und schickt diese in großen Mengen in die Schlacht – bei den geringen „Kaufpreisen" rentiert sich ein langes Training meist nicht. Die Nutzung einer solchen Spezialisierung lohnt sich allerdings erst in den letzten Missionen. Am Anfang kommt man wunderbar mit einigen Bauernhöfen und einer Kaserne aus, erst spät im Spiel wird man die bis zu 27 Gebäudetypen bauen, die man für den Bau der insgesamt 94 Einheitentypen benötigt.

Deren Bau macht **Warrior Kings** leider unnötig schwer. Um eine Einheit zu bauen, klickt man sich nicht durch ein stets vorhandenes Baumenü, sondern muss das entsprechende Gebäude oder den entsprechenden Priester finden, um dort das Gewünschte in Auftrag zu geben. Da man dazu den gerade aktuellen Schauplatz verlassen muss, geht schnell die Übersicht und so manche Schlacht sinnlos verloren. Auch die Grafik macht keinen ausgereiften Eindruck. Die Einheiten sind zwar selbst von nahem nett anzusehen, sobald aber mehrere von ihnen auf dem Bildschirm herumwuseln, bleibt nur noch ein Pixelbrei. Der Grund liegt in dem Verzicht auf die gewöhnliche Texturfilterung, was auch den Boden zu einem unansehnlichen Schachbrett macht. HARALD WAGNER

TESTURTEIL WARRIOR KINGS

ENTWICKLER Black Cactus
ANBIETER Virgin Interactive
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

	BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU	350 MHz	1.000 MHz
RAM	128 MB	256 MB
HD	660 MB	660 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

69

GRAFIK	71%
SOUND	81%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	68%

MEINUNG
HARALD WAGNER

Vor allem das Zeit raubende Menüsystem bricht **Warrior Kings** das Genick.

Warrior Kings hat in den fernen Nischen des Programms eine unglaubliche Spieltiefe versteckt. Da gibt es Erfahrungspunkte für Einheiten, Höhenvorteile für Bogenschützen, vier verschiedene Formationen und vieles, vieles mehr. Nur leider vergessen die Truppen des Öfteren, dass sie in Formation gehen sollen, und bei den vielen Einheiten, die auf dem Bildschirm sind, fällt es schwer, die besonders erfahrenen gesondert zu behandeln.
Auch der Mehrspielerpart enttäuscht: Zwei Spielmodi, keiner davon kooperativ, sind einfach zu wenig. Wegen der riesigen Karten und des Zeit raubenden Basisaufbaus dauern die Partien ohnehin zu lange, als dass sie Internet-geeignet wären. Vor allem aber das Zeit raubende Menüsystem bricht **Warrior Kings** das Genick: Wenn man ständig über die Karte scrollen und ein bestimmtes Gebäude suchen muss, um eine Produktion in Auftrag zu geben, verliert man einfach den Überblick über die aktuelle Schlacht.

DER MENSCHHEIT LETZTE HOFFNUNG.



DEMO AUF DVD

Schiene & Straße

PRÄCHTIG In den Anfängen der Eisenbahnzeit waren die Reisenden noch gut gekleidet.

LAGERHALTUNG Die ersten Züge machen die schwache Grafik deutlich.

NAHVERKEHR Der öffentliche Busverkehr kann auch auf weiten Strecken mit der Bahn konkurrieren.

SCHWERTRANSPORT Die Schwerindustrie ist auf Eisenbahnen angewiesen – hier kann abkassiert werden.

Der Güterverkehr hat schon viele Programmierer inspiriert. **Ein richtiges Spiel kam erneut nicht heraus.**

Die Deutsche Bahn, unser liebstes Sorgenkind. Unpünktlich, unflexibel, defizitär. Lkws auf Landstraßen: auch nicht eben sympathisch. Dennoch hat sich das Spiel **Schiene & Straße** die Simulation des Personen- und Güterverkehrs zum Thema gesetzt. In Ländern wie Deutschland, England oder auch fiktiven Nationen muss der Spieler ein Lkw- und Eisenbahnnetz aufbauen, um die auf der Karte verteilten Städte und Fabriken miteinander zu verbinden. Wie im Vorbild **Transport Tycoon** ist die Firma des Spielers der Mittler von Angebot und Nachfrage: Eine Bekleidungsfabrik sollte zur Rohstoffbeschaffung mit einer Schaffarm verbunden werden, zum Verkauf der Produkte aber auch mit Kaufhäusern und Marktständen. Da es in den meisten Szenarien auch noch eine rege Konkurrenz gibt, müssen preiswerte und zugleich schnelle Verbindungen zwischen den Haltestellen gebaut werden. Zu sehen ist das alles in einer nicht ganz zeitgemäßen 3D-Grafik, die leider keinerlei Übersicht darüber bietet, welches Gut wo gebraucht wird, und zudem nur eine extrem langsame Navigation erlaubt. Überhaupt ist Geschwindigkeit das größte Problem: So benötigt der Personenzug Darlington-Stockton zehn Minuten Fahrtzeit, was zwar der Realität entspricht, für ein Spiel aber viel zu lange dauert. Man muss eine geschlagene Stunde auf den Bildschirm starren, um die geforderten 600 Passagiere zu transportieren. HARALD WAGNER

TESTURTEIL SCHIENE & STRASSE

ENTWICKLER Virtual X-citement	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 530 MB	**EMPFOHLEN** CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HD: 530 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

42

GRAFIK	58%
SOUND	8%
STEUERUNG	44%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	-

MEINUNG
HARALD WAGNER



Wieso holt mein Zug die Waren nicht ab? Warum steigen nicht alle Passagiere in den Zug?

Wie auch der **Val d'Isère Ski Park Manager** steckt **Schiene & Straße** voller guter Ideen, die aber nur unzureichend umgesetzt wurden. Einzelne Rohstofflieferanten arbeiten einfach nicht, einige Züge fahren sinnloserweise leer und bereits zwei Lkws reichen aus, um einen Stau zu verursachen. Darüber hinaus fühlt man sich ständig schlecht informiert: Warum ist ein gewünschter Fahrplan nicht möglich? Wieso holt mein Zug die Waren nicht ab? Warum steigen nicht alle Passagiere in den Bus? Wieso sind die Bedienungsfunktionen unzureichend und gleichzeitig umständlich? Aber sogar ohne all diese Mankos wäre **Schiene & Straße** eine viel zu zähe und zu langsame Wirtschaftssimulation. Immerhin gibt es einen freien Baumodus, so dass man aus dem Spiel wenigstens eine virtuelle Modelleisenbahn machen kann.















Auf der geheimnisvollen Ringwelt Halo musst du für die Zukunft der Menschheit kämpfen. Zu Fuß und in Fahrzeugen, durch die zahlreichen Innen- und Außenlevels spürst du die außerirdischen Gegner der Convenant-Gruppe auf und erledigst sie. Bei dem actiongeladenen Science-Fiction-Shooter mit Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler helfen dir terrestrische und extraterrestrische Waffen zu überleben.

www.xbox.com/de/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™



Warlords Battlecry 2



WIE IM ROLLENSPIEL Wenn Sie Ihren Helden zum Magier heranzüchten, darf er Zaubersprüche vom Stapel lassen, die die Gegner im Umkreis schwächen.

OPTIONSVIELFALT Ihren Truppen weisen Sie auf Wunsch 13 vorgegebene Verhaltensweisen wie „aggressiv" oder „feige" zu.

Viel heiße Luft lässt Warlords Battlecry 2 so komplex erscheinen wie kein anderes Echtzeit-Strategiespiel.

Gleich zu Beginn wird man von der Optionsvielfalt erschlagen: Aus einem Pool von sage und schreibe zwölf Rassen – darunter Menschen, Zwerge, Elfen, Dämonen oder Untote – picken Sie je nach Vorliebe eine heraus. Danach erschaffen Sie einen Helden, als säßen Sie vor einem Rollenspiel. Ihr Haudegen darf Kämpfer, Dieb oder Magier werden. Je nach Wahl hat Ihr Schützling mehr Lebensenergie, Angriffsstärke oder Zaubersprüche zur Verfügung. Doch damit nicht genug, denn es folgen weitere Spezialisierungswege. Der Magier entscheidet, ob er lieber mit Eis, Feuer, Illusionen oder Nekromantie umgehen möchte. Beim Kämpfer steigern Sie Fähigkeiten wie die Führungsqualität, was Ihren Truppen mehr Mumm auf dem Schlachtfeld verpasst. Ansonsten kann es passieren, dass Ihre Armee das Weite sucht, wenn ein feindlicher Drache mit seinen Flügeln schlägt. Sobald die Echtzeitgefechte folgen, verkommt die Klassen- und Rassenwahl aber fast zur Bedeutungslosigkeit. Zwar bilden Elfen hübsche Einhörner aus, die Untoten züchten in Friedhöfen klappernde Skelettkrieger heran und die Menschen holen sich ihre stolzen Krieger aus Kasernen, aber letztlich ist die Vorgehensweise mit allen Einheiten gleich: Man produziere sie in Massen und überrenne damit den Gegner. **Warlords Battlecry 2** ist eben doch nur ein gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Zur Überbrückung der Zeit, bis **Warcraft 3** erscheint, taugt der Titel.

Warlords Battlecry 2 ist so voll gestopft mit Features, es könnte fast platzen: zwölf Rassen; Helden, die sich in unzählige Unterklassen aufteilen; Zaubersprüche bis zum Abwinken – das erschlägt zu Beginn. Doch die Menge ist mehr Schein als Sein. Ob Sie nun Hoch-, Dunkel- oder Waldelfen in die Schlacht beordern, macht in der Praxis kaum Unterschiede, weil sich die Einheiten stark ähneln. Darüber tröstet das exzellente Rollenspielelement hinweg. Den Held nach jeder Schlacht auszubauen, ihm neue Fähigkeiten zu schenken, motiviert ungemein. Schön auch, dass man hochgezüchtete Charaktere ins Multiplayer-Spiel gegen Freunde übernehmen darf. Was mir allerdings fehlt, ist ein Kampagnen-Modus, der in eine Story eingebettet ist: Es gibt keine spannenden Hintergründe zu den Missionen, die in neun von zehn Fällen dem „Vernichte alle Feinde"-Schema folgen.

TESTURTEIL
WARLORDS BATTLECRY 2

ENTWICKLER SSG	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 28. März 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 64 MB RAM, HD: 820 MB	**EMPFOHLEN** CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 820 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 6, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 6

72

GRAFIK	60%
SOUND	71%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	79%

Starmageddon





KRAWALL IM ALL Ohrenbetäubende Soundeffekte begleiten die Laserschüsse. Akustisch ist Starmageddon bis auf die Musik mangelhaft.

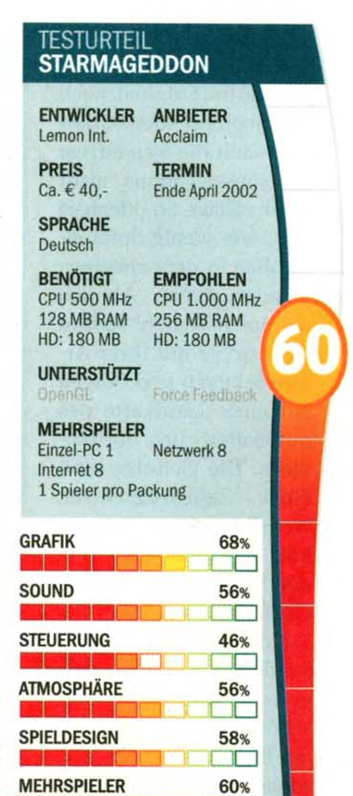


GELD SCHEFFELN Mit kleinen Transportschiffen, Cyclops genannt, sammeln Sie Ressourcen in Form von Asteroiden.

Für Starmageddon brauchen Sie den **Orientierungssinn eines Pfadfinders,** wenn Sie Spaß haben wollen.

Der Weltraum, unendliche Orientierungslosigkeit: um Sie herum die gähnende Schwärze des Alls, mittendrin Ihre Hauptbasis in Form eines tief brummenden Mutterschiffs. Mit der Maus schauen Sie in sämtliche Richtungen, die Pfeiltasten bewegen die Sicht vorwärts und rückwärts. Ein Radar gibt Aufschluss darüber, wo Asteroiden – Ihre Ressourcenquellen – schweben. Feinde erscheinen als rot blinkende Pixel. Trotz dieser Orientierungshilfe werden Sie zu Beginn die meiste Zeit mit dem Justieren der Kameraperspektiven verbringen. Erst wenn die rund 60 Hotkeys in Fleisch und Blut übergegangen sind, können Sie sich aufs Wesentliche konzentrieren: Ressourcen abbauen, Kampfflieger produzieren, nach neuen Technologien forschen und Massenschlachten einleiten – **Starmageddon** zelebriert solide das, was man aus anderen Echtzeit-Strategiespielen kennt. Die Gefechte führen Sie auf der Seite der Menschen oder der Dämonen in jeweils zehn Missionen. Dazwischen wird eine Story über die Rettung der Menschheit erzählt, die zuweilen unfreiwillig komisch ist. Aushilfssprecher nuscheln Dialoge wie „Ich wollte schon immer ein Space-Staubsauger sein". Selbst die übertrieben eingesetzten Knister- und Echo-Effekte, die alle Sprachfetzen begleiten, können die stimmlichen Defizite nicht übertünchen. Schade, dass die Soundeffekte das hohe Niveau der atmosphärisch wundervollen Musikstücke nicht halten.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
STARMAGEDDON

ENTWICKLER Lemon Int.	**ANBIETER** Acclaim
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Ende April 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 180 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 180 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

60

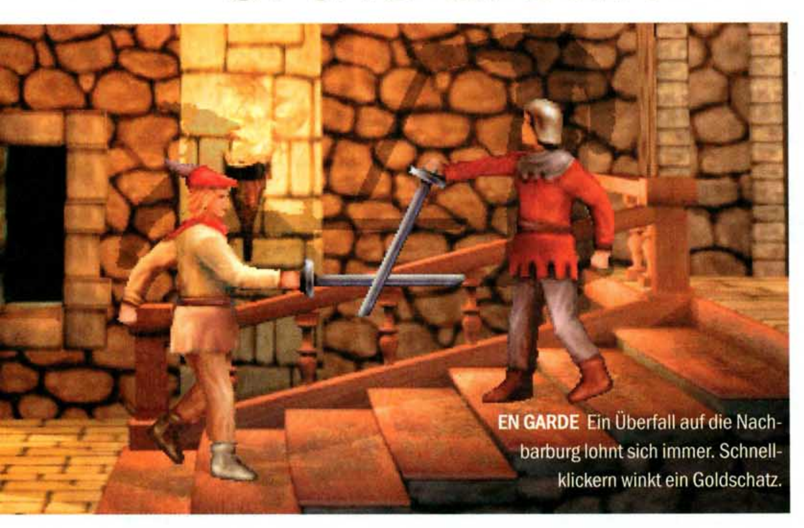
Wertung	%
GRAFIK	68%
SOUND	56%
STEUERUNG	46%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	58%
MEHRSPIELER	60%

MEINUNG
THOMAS WEISS

Starmageddon ist Echtzeit-Strategie ohne den Hauch einer Innovation.

Sundivers sind Personen, die riesige Raumschiffe allein durch ihre Gedankenkraft steuern. Das sagt der Vorspann. Ich brauche dazu Maus, Tastatur und Beruhigungspillen im Extrapack. Sonst könnte das eine irreparable Beschädigung der Eingabegeräte zur Folge haben. Irgendwann, wenn man das Interface nach ausführlichem Studieren des Handbuchs endlich halbwegs intus hat, folgt der nächste Tiefschlag: **Starmageddon** macht nur teilweise Spaß, weil es die Spielaspekte der Echtzeit-Strategie zu leidenschaftslos herunterleiert. Von den gesammelten Ressourcen bauen Sie so viele Flieger, wie Sie klicken können, und lenken alle in Richtung Gegner. Ein paar grafisch ansprechende Explosionen später ist die Mission gewonnen. Falls nicht, gibt's zur Niederlage ein besonders fieses Sahnehäubchen obendrauf: eine fehlende Speicherfunktion und Ladezeiten von bis zu drei Minuten.

Defender of the Crown



EN GARDE Ein Überfall auf die Nachbarburg lohnt sich immer. Schnellklickern winkt ein Goldschatz.

Manchen **Klassiker** sollte man besser in Frieden ruhen lassen.

Kaum ein Spieleveteran, dem der Name Cinemaware kein Funkeln in die Augen zaubert. Warum der Entwickler aus seligen Amiga-Tagen so populär war, ist aus heutiger Sicht schwer nachzuvollziehen. Glänzte **Defender of the Crown** im Original noch mit überragenden Grafiken, kann die Neuauflage auf diesen Bonus nicht mehr zählen. So offenbart sich, wie wenig Spiel eigentlich in dem einstigen Blender steckt. Ähnlich wie im Brettspiel **Risiko** erobern Sie mit Ihrer Armee Sektoren und Burgen auf einer Landkarte des mittelalterlichen Britanniens. Die Gefechte sind bloße Zahlenschieberei; wer die meisten Truppen hat, gewinnt. Zwischen den Schlachten versuchen Sie sich an drei kleinen Geschicklichkeitsspielchen. So klicken Sie im Schwertgefecht um Gold und schöne Frauen hektisch auf Ihren Gegner ein, versuchen beim Turnier Ihre Lanze auf den Schild des Opponenten auszurichten oder lassen beim Katapultschießen die Maustaste im richtigen Augenblick los. Selbst Nostalgiker haben bestenfalls eine Stunde Spaß. Eindeutig zu wenig für happige 20 Euro. RÜDIGER STEIDLE

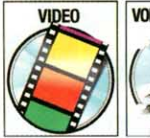
TESTURTEIL
DEFENDER OF THE CROWN

ENTWICKLER Clickboom	**ANBIETER** Blackstar
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 200 MHz, 64 MB RAM, HD: 200 MB	**EMPFOHLEN** CPU 300 MHz, 128 MB RAM, HD: 200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

GRAFIK	22%
SOUND	39%
STEUERUNG	44%
ATMOSPHÄRE	35%
SPIELDESIGN	28%
MEHRSPIELER	–

28

Ski Park Manager





Bugs und böse Designschnitzer lassen dem Wintersport-Szenario keine Chance.



KEIN APRÈS-SKI An der Snack-Bar herrscht gähnende Leere.



FASS OHNE BODEN Die Kindertagesstätte wirft einfach kein Geld ab. Ein Bug?

St. Moritz, Davos, Val d'Isère ... das klingt nach Schnee, Skizirkus und gut betuchten Wintersporttouristen. Genau um die sollten Sie sich bemühen, wenn Sie als Ski-Park-Manager Ihr eigenes Ski-Resort aus dem Boden stampfen und betreiben. Das Herzstück sind die Pisten: Abhängig von der Länge und dem Gefälle bestimmt sich deren Schwierigkeitsgrad – und auf den sollten Sie peinlichst genau achten, wenn Sie nicht wollen, dass sich eine Horde Anfänger auf Ihrer grün gekennzeichneten Steilabfahrt die Haxen bricht. Transportiert werden die Wintersportler mit Liften und Gondelbahnen, residiert wird vor Ort und eingekauft in der ressorteigenen Shopping-Meile. Da sich das Handbuch über wichtige Funktionen ausschweigt, ist Ausprobieren angesagt und das wird angesichts der Tatsache, dass ein Button erst dann betätigt wird, wenn Sie an der richtigen Stelle danebenklicken, zu einer echten Qual. Außerdem stört die mangelnde Transparenz: Die Hotels stehen leer. Immer. Warum? Keine Ahnung. Bevor solche Macken nicht per Patch ausgebügelt sind, sollten Sie die Finger von **Ski Park Manager** lassen. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
SKI PARK MANAGER

ENTWICKLER Microids	**ANBIETER** Virgin
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 25 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

GRAFIK	71%
SOUND	70%
STEUERUNG	17%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	–

53

Europa Universalis 2



TESTURTEIL
EUROPA UNIVERSALIS 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Paradox Ent.	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 200 MHz	CPU 500 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 150 MB	HD: 400 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1	Netzwerk 8
Internet 8	
1 Spieler pro Packung	

Wertung	%
GRAFIK	48%
SOUND	76%
STEUERUNG	21%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	65%

65

Europa Universalis 2 kostet Zeit und **bietet Hardcore-Strategie.**

Finden Sie auch, dass ein Spiel gar nicht genug Tutorials haben kann? Sieben oder acht vielleicht? Und dass ein umfangreiches Handbuch eine ideale Bett-Lektüre abgibt? Nein? Dann danke fürs Lesen, Sie dürfen umblättern. Falls doch, sollten Sie wissen, dass **Europa Universalis 2** Ihre Ansprüche zur Genüge erfüllen wird. Zwischen 1419 und 1820 kümmern Sie sich um die Geschicke eines Staates, heben Truppen aus, führen Kriege und handeln mit Ihren Nachbarländern. Das klingt nicht nur nach **Civilization**, das spielt sich auch ähnlich. Der Haken: Im Gegensatz zu Sid Meiers Geniestreich ist die Bedienung von **Europa Universalis 2** eine einzige Katastrophe. Raffiniert versteckte Icons und hinterhältige Untermenüs, die sich immer dann über Ihren Bildschirm ergießen, wenn Sie am allerwenigsten damit rechnen, machen die ersten Spielstunden zu einer echten Qual. Haben Sie sich erst mal an die kunterbunte und wenig übersichtliche Weltkarte gewöhnt, entfaltet das historische Strategiespiel eine verblüffende Spieltiefe, die sich vor der Konkurrenz nicht verstecken muss. Weil es aber genau das perfektioniert hat, ist **Europa Universalis 2** ein Spiel für hartgesottene Strategen. JOCHEN GEBAUER

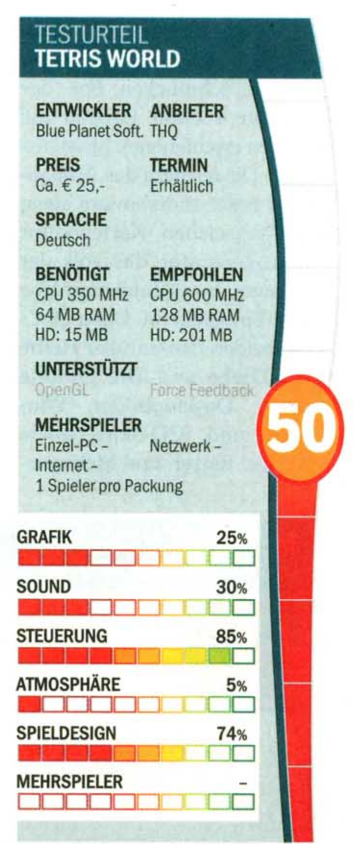
Tetris World



Steine fallen vom Himmel. Warum, weiß man nicht. **Ist aber auch völlig egal.**

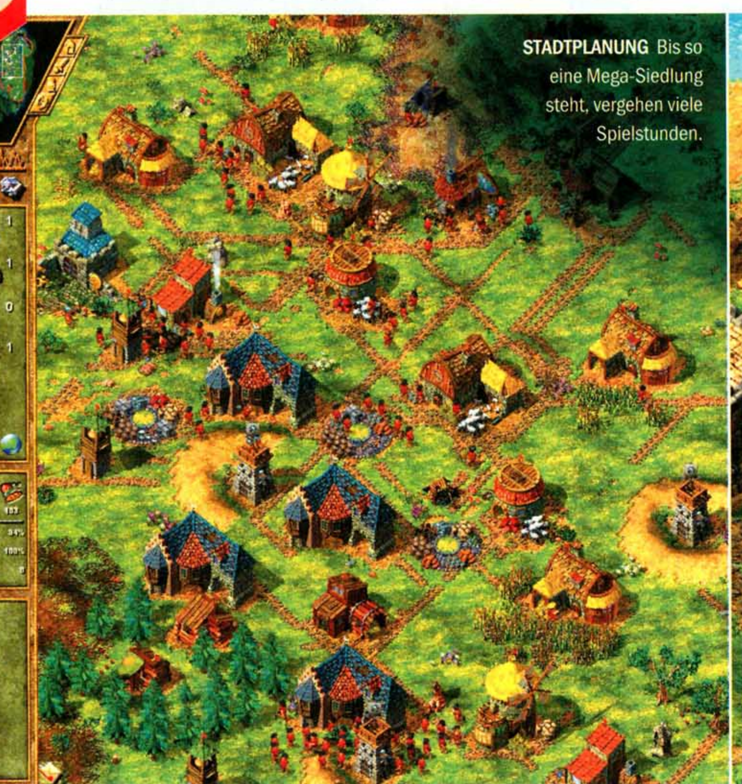
Dennoch gibt es immer wieder Spieledesigner, die einer so schlichten Idee wie **Tetris** unbedingt eine Hintergrundgeschichte überstülpen wollen. Dass ein solcher Versuch zu peinlichen Ergebnissen führen muss, liegt auf der Hand, ist aber nicht dem eigentlichen Spiel anzulasten.

Und so verbirgt sich auch bei **Tetris World** hinter einer blödsinnigen Geschichte und einer peinlich schlichten Grafik ein sehr altes und nach wie vor geniales Spiel. Die unterschiedlich geformten Steine müssen während ihres Falls derart gedreht und positioniert werden, dass sich am unteren Bildschirmrand geschlossene Reihen ergeben und diese verschwinden. Um für etwas Abwechslung zu sorgen, wurden vier Variationen dieses Spielprinzips entworfen, die jeweils andere Anforderungen an die Strategie stellen. In einem Modus zerfallen beispielsweise einzelne Blöcke und füllen so die eventuell vorhandenen, tief liegenden Lücken auf. In einem anderen Modus müssen vier quadratische Steine zu einem großen Quadrat kombiniert werden, wofür man viel Platz reservieren muss. Letztendlich aber ist ein **Tetris** ein **Tetris**, echte Innovationen darf man hier nicht erwarten. HARALD WAGNER



CLASSICS

Die Siedler 4 - Gold Edition



STADTPLANUNG Bis so eine Mega-Siedlung steht, vergehen viele Spielstunden.



SÜSS Die detailreiche Grafik hat nichts von ihrem Charme verloren.

Das ist der Aufbau-Overkill: In **über 100 Missionen** wird gewuselt, gekämpft und gesiedelt, bis der Arzt kommt.

Neben dem Hauptprogramm stecken in der schmucken Box der **Siedler 4 Gold Edition** die beiden erschienenen Missions-CDs. Die reichern das Aufbauspiel unter anderem um einen umfangreichen Karteneditor und -generator, das Volk der Trojaner, neue Zaubersprüche und Einheiten an. Dazu gibt's die beiden Pausenfüller **Hiebe für Diebe** und **Die Dunkle Seite**, Desktopbilder, Winamp- und ICQ-Skins sowie weitere Einzel- und Mehrspielerszenarien. Wer wirklich alles gesehen haben will, dürfte mindestens 300 Stunden vor dem Monitor kleben. Strategen und Städteplaner werden gleichermaßen bedient. Erstere führen die vier Stämme der Römer, Maya, Wikinger und Trojaner gegen den Zauberer Morbus und sein Dunkles Volk ins Feld, Letztere versuchen sich in den Wirtschaftskampagnen an Aufbaumissionen. Vor allem die Aufträge der beiden Add-ons sind so fordernd wie spannend. Da müssen Wohnungen aus dem Boden gestampft werden, die Brot-und-Schnitzel-Industrie soll brummen, Mineralien wollen zutage gefördert und Armeen ausgerüstet werden. Die Produktionskreisläufe sind leicht zu durchschauen, die Kunst liegt in der perfekten Organisation der Betriebe. Untermalt von den Soundtrack-Ohrwürmern und der fast schon sprichwörtlichen Wusel-Grafik ist **Die Siedler 4** der Inbegriff eines Aufbaustrategiespiels. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL CLASSICS
DIE SIEDLER 4 GOLD EDITION

85

ENTWICKLER Blue Byte
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 233 MHz	CPU 700 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 250 MB	HD: 350 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL · Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 · Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	79%
SOUND	80%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	72%

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Das All-inclusive-Spaßpaket für **Siedler**-Fans

Wiggles mag innovativer sein, **Cultures 2** die spannenderen Missionen haben, **Die Siedler 4** rangiert in der Popularitätsskala aber noch immer an erster Stelle. Mit der **Gold Edition** sollten sich nun auch die letzten bislang resistenten Aufbau-Anhänger vom **Siedler**-Virus anstecken lassen. Auch wenn der Preis von rund 50 Euro zunächst nicht gerade günstig erscheint: Mehr Stunden Spaß pro Cent bietet derzeit kein anderer Genrevertreter. Schade nur, dass mit fortschreitender Spieldauer die Motivation etwas in den Keller geht: Zumindest in der Anfangsphase gleichen sich die Aufträge oft wie ein Ei dem anderen. Trotzdem ist die **Gold Edition** ein würdiger Abschluss der vierten Parts der Serie, bevor Blue Byte mit dem geplanten fünften Teil (hoffentlich) zu neuen Ufern aufbricht.


www.ascaron.com
Port Royale
Gold, Macht und Kanonen
Leinen los
5. Juni 2002
Im Vertrieb von
bigben interactive
STRATEGY
ASCARON
LINE
vom
Patrizier II
Team

ES WIRD EIN HEISSER SOMMER!





www.black-star.de











THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]



C&C Renegade

Die Echtzeit-Strategie-Spezialisten der Westwood-Studios haben mit **C&C Renegade** den Schritt in ein komplett neues Genre gewagt. Prompt gehen die Meinungen der PC-Games-Leser über den Ego-Shooter weit auseinander. Während das **Command & Conquer**-Geballer technisch heftig kritisiert wird, freuen sich die Fans darüber, die einmalige **C&C**-Atmosphäre endlich auch dreidimensional aus der Ich-Perspektive erleben zu können. Als besonders unterhaltsam hat sich der originelle **C&C**-Modus im Multiplayer-Spiel herausgestellt.

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



RAOUL BIRKHOLD ist PR-Manager bei Electronic Arts.

PC Games: Warum hat Westwood eine eigene Grafik-Engine entwickelt, anstatt – wie z. B. bei anderen Spielen von Electronic Arts – auf die bereits lizenzierte **Quake 3**-Engine zurückzugreifen?

Birkhold: „Die Westwood-Technologie ist technisch mit den aktuellen Grafik-Engines durchaus auf einer Höhe. Westwood hat sich im Verlauf der langen **Renegade**-Entwicklungsphase ausgiebig mit den Grafik-Engines anderer Hersteller befasst und ist im Endeffekt zu dem Schluss gekommen, dass sie für viele Effekte einfach mehr Kontrolle über die Grafik haben müssen, als eine kommerziell erhältliche Engine bieten kann. Die Grafik-Engine von **C&C Renegade** selber hat auch noch mehr Features, als in dem Ego-Shooter gezeigt werden."

PC Games: Welches Spiel wird Westwood als Nächstes veröffentlichen und wie wird es mit dem **C&C**-Universum weitergehen?

Birkhold: „Derzeit wird bei Westwood mit Hochdruck an einem Echtzeit-Strategie-Spiel mit dem Titel **C&C Generals** gearbeitet. Das neueste Spiel der **C&C**-Serie werden wir im April der internationalen Presse vorstellen."

PC Games: Wird es eine Fortsetzung von **C&C Renegade** geben?

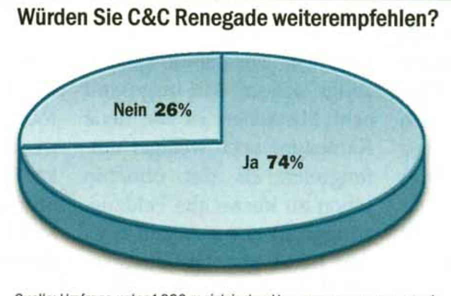
Birkhold: „Darüber ist noch keine Entscheidung gefallen."

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen von C&C: Renegade

+
1. Multiplayer-Spiel
2. C&C-Atmosphäre
3. Vielfalt der Waffen
4. Abwechslungsreichtum
5. Tolle Zwischensequenzen

–
1. Schlechte Grafik-Qualität
2. Mangelhafte künstliche Intelligenz
3. Kurze Spieldauer
4. Hohe Hardware-Anforderung
5. Viele Bugs

Würden Sie C&C Renegade weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFAN LINDNER, 18, Schüler, Ratingen
„**C&C Renegade** ist dank hervorragender Atmosphäre und coolem Titelhelden für ein kurzweiliges Spielvergnügen bestens geeignet. Die Grafik hätte besser ausfallen können und der Singleplayer-Modus wesentlich umfangreicher. Interessant bleibt der neuartige **C&C**-Modus."

SEBASTIAN RIESENBECK, 18, Schüler, Glandorf
„**C&C Renegade** ist besser geworden, als ich erwartet hatte. Leider ist die KI so mies wie in den restlichen **C&C**-Spielen. Der ‚Held' ist der typische amerikanische Actionheld. Die NPC sind allesamt suizidgefährdet. Schade, sonst ist das Spiel ganz gut."

HEIKO SIEBERT, 28, Elementarteilchen, Wiesbaden
„Könnte **Renegade** nicht den **C&C**-Bonus für sich verbuchen, wäre das Spiel noch hinter **Red Faction** anzusiedeln. Warum Westwood vier Jahre zur Entwicklung dieses Programmes benötigte, bleibt wohl auf ewig in einer GDI-Verschlussakte verborgen."

MARCO FRITZ, 25, Informatikkaufmann, Dillingen
„**Renegade** spielt nicht in der gleichen Klasse wie die **RtCW (dt.)** und **MoH:AA**. Ob es nun die hakelige Steuerung, die etwas altmodische Grafik oder das dumme Verhalten der Gegner-KI ist, **Renegade** bleibt in fast allen Belangen hinter den Großen zurück."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre	Hersteller
1	NEU 22%	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts
2	NEU 21%	C&C Renegade	Ego-Shooter	Electronic Arts
3	▼ 19%	Return to Castle Wolfenstein (dt.)	Ego-Shooter	Activision
4	▼ 12%	Half-Life: Counter-Strike	Taktik-Shooter	Vivendi Universal Interactive
5	▼ 9%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
6	▲ 6%	Aliens vs. Predator 2	Ego-Shooter	Vivendi
7	▼ 5%	Ghost Recon	Taktik-Shooter	Ubi Soft
8	- 3%	Aquanox	Action	Fishtank Interactive
9	- 2%	Comanche 4	Action-Flugsimulation	Electronic Arts
10	▼ 1%	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

MEHRSPIELER

ADD-ON

Ghost Recon: Desert Siege



SCHMUCK Die neuen Wüsten-Tarnuniformen stehlen den alten klar die Schau.

NAHKAMPF Mit Ihren Gegnern gehen Sie nur im Häuserkampf so sehr auf Tuchfühlung.

Frisches **Futter für den Taktik-Shooter**: Am Horn von Afrika warten neue Einsätze auf das Spezialisten-Team.

Erschreckend aktuell ist das Szenario des Add-ons: Die Eingreiftruppe Ghost Recon macht nach ihrem Georgien-Feldzug im Hauptprogramm einen Abstecher ans Horn von Afrika, genauer gesagt nach Eritrea. Dort müssen die Einheimischen, die eigentlich schon mit Hungerkrise und örtlichen Kriegsherren gestraft sind, nun auch noch mit Invasoren aus dem Nachbarland Äthiopien ringen. Wie schon in **Ghost Recon** bedeutet das für Sie und Ihre fünf Teamkameraden Kampfeinsätze mit Sturmgewehren, MGs und Panzerfäusten, in denen Sie beispielsweise einen Hilfskonvoi durch ein Flusstal eskortieren, Geiseln befreien oder die Überreste eines Spionageflugzeugs sichern. Mit insgesamt acht Missionen ist die neue Kampagne noch weniger umfangreich als der ohnehin schon zu kurze, alte Feldzug. Länger als einen Abend werden Taktik-Shooter-Veteranen selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht brauchen, obwohl die computergesteuerten Mitglieder des Trupps nach wie vor nicht immer intelligent agieren. Glücklicherweise gibt es als Bonus satte 13 neue Mehrspielerkarten, auf denen sich **Ghost Recon**-Fans im Internet oder Netzwerk austoben können. Dort kommen mit dem M-60 MG, der Bazooka RPG-7 und dem AN-94 Sturmgewehr auch einige frische Schießeisen zum Einsatz, die aber leider nichts wirklich Neues bringen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Wirklich interessant ist das Upgrade nur für Multiplayer-Fans.

Red Storm setzt mit dem Add-on zu **Ghost Recon** die Tradition der **Rainbow Six**-Missions-CDs fort: Eine Hand voll neuer Einsätze, Mehrspielerkarten – und das war's. Dass die Entwickler bei **Desert Siege** noch nicht einmal die Bedienungsmängel des Hauptprogramms (Stichwort: Ladefunktion) behoben, geschweige denn die teils arg überforderte künstliche Intelligenz verbessert haben, ist ein starkes Stück. Okay, die frischen Aufträge sind ausnahmslos spannend und auch grafisch ist das Einsatzgebiet Eritrea noch einmal ein Schritt nach vorn. Wer **Ghost Recon** noch nicht hat, liegt mit dem Collector's Pack inklusive **Desert Siege** genau richtig. Käufer des Originals sollten sich aber genau überlegen, ob ihnen die paar Zusatz-Missionen wirklich 20 Euro wert sind; im Internet gibt es Mods und Extra-Einsätze schließlich für lau.

TESTURTEIL
GHOST RECON: DESERT SIEGE

79

ENTWICKLER Red Storm	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 450 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1500 MHz, 256 MB RAM, HD: 450 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 36, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 36

GRAFIK	84%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	86%

Stealth Combat


ERTAPPT In einer der ersten Missionen lernt man, unbemerkt an gegnerischen Panzern vorbeizufahren.

Was zu Zeiten von Topware noch Iron Dignity hieß, **nennt sich nun Stealth Combat.**

Mit dem Niedergang von Topware habe dies nichts zu tun, meinte ein Sprecher von TriggerLab in seinem Internet-Forum, **Stealth Combat** verwende lediglich die gleiche 3D-Engine. Dass die Namen der Einheiten und Kriegsparteien, die Hintergrundgeschichte und die Einheitengrafiken nahezu identisch mit denen des auf Eis gelegten **Iron Dignity** sind, stört ihn nicht weiter.

Stealth Combat gehört in die gleiche Gruppe von Spielen wie **Incoming Forces** oder **Echelon**: Der Spieler sitzt in einem Panzer oder Flugzeug und schießt die unzähligen Gegner ab, die auf ihn zustürmen. Hierzu muss er allerdings zunächst einmal mit der Bedienung zurechtkommen, die wegen der getrennten Steuerung von Fahrzeug und Geschütz viel zu umständlich ausfällt. Immerhin lässt TriggerLab den Spieler in dieser Situation nicht alleine: Recht intelligent agierende Flügelmänner stehen ihm zur Seite und können mit wenigen Tastaturkommandos über die vergleichsweise kleinen Landschaften geschickt werden. Bereits dieser Umstand reicht aus, um aus **Stealth Combat** ein weitaus anspruchsvolleres Spiel zu machen, als es seine direkten Konkurrenten sind – leider aber auch ein wesentlich zäheres.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL STEALTH COMBAT

ENTWICKLER TriggerLab	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 26,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 32 MB RAM, HD: 690 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 690 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	79%
SOUND	64%
STEUERUNG	40%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	-

46

Worms Blast

Die längst ausgelutschte Spielidee von Puzzle Bobble **will einfach nicht sterben.**


WURM DRIN Das Abschießen der bunten Kuge[ln] haufen ist nur kurzzeitig unterhaltsam.

DUELL Der Zweispielermodus ist dank Chancengleichheit trotz verkorkster Steuerung recht launig.

Und damit geht es dem japanischen Action-Denkspiel nicht viel anders als **Worms**. Nicht der Stadt Worms, sondern dem rundenbasierten Ballerspiel. Das hat seit Jahren keine bedeutsame Veränderung mehr erlebt und sollte längst auf dem Softwarefriedhof aufgebahrt sein.

Mit **Worms Blast** könnte Team 17 der Spieleserie endlich den Gnadenstoß versetzen. Das Spielprinzip wurde schamlos aus **Puzzle Bobble** geklaut: In Echtzeit schießt ein in einem Boot sitzender Wurm auf lustig bunte Kugeln, die aus unbekanntem Grund in der Luft schweben. Hat die verwendete Munition die gleiche Farbe wie die getroffenen Kugeln, so verschwinden diese und ihre gleichfarbigen Nachbarn. Sobald der gesamte Bildschirm leergeräumt ist, ist einer der insgesamt 22 Levels gewonnen.

Die störrische Steuerung und regelmäßige Denkpausen des Programms verhindern dabei ein exaktes Zielen. Lediglich im Zweispielermodus sorgt dies nicht für Frust, da hier beide Seiten unter den Makeln leiden. Um auch noch den letzten Rest Spielspaß zu vernichten, hat Team 17 eine nervtötend quietschige Hintergrundmusik ausgewählt.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL WORMS BLAST

ENTWICKLER Team 17	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 7.3.2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 64 MB RAM, HD: 118 MB	**EMPFOHLEN** CPU 733 MHz, 128 MB RAM, HD: 118 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet -, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	20%
SOUND	10%
STEUERUNG	26%
ATMOSPHÄRE	5%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	55%

16

The Three **Stooges**



ROT-KREUZ-RALLYE Links, rechts, Gegenstände einsammeln. Simpel oder?

Abgehalfterte TV-Helden treffen auf abgetakelten Spiele-Entwickler.

Der Bekanntheitsgrad der drei Fernseh-Chaoten Curly, Larry und Moe dürfte nach Jahren der Programm-Abstinenz gegen null tendieren. Und auch das Cinemaware-Original des Remakes, das nun auf dem Prüfstand steht, gehört nicht zu den Hits der ehemals legendären Amiga-Entwickler. Warum dem so ist, offenbart sich schon nach wenigen Spielminuten, erreichen doch die Mini-Spielchen noch nicht einmal **Moorhuhn**-Niveau. So löffeln Sie Cracker aus einer Austernsuppe (richtig: wegklicken), bevor die Muscheln sie wegschnappen, absolvieren einen Hinterhofhindernislauf, flitzen im Go-Kart-Konvoi durch Krankenhausflure oder bestrafen in Moes Rolle Ihre beiden Brüder mit Augenstechern und Magenschwingern. Die verrauschten Sprach-Samples der TV-Stars aus den 60ern können den stolzen Preis von 20 Euro ebenso wenig rechtfertigen wie das lieblose Desktop-Theme oder die nachgedruckte Original-Anleitung. Auch Sammler sollten **The Three Stooges** mit Missachtung strafen und lieber auf die später dieses Jahres kommenden Neuauflagen von **It Came From The Desert** oder **Lords Of The Rising Sun** warten. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
THE THREE STOOGES

ENTWICKLER Oxygen Media	**ANBIETER** Blackstar
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 200 MHz, 64 MB RAM, HD: 200 MB	**EMPFOHLEN** CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	20%
SOUND	23%
STEUERUNG	37%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	20%
MEHRSPIELER	-%

19

Blood & Lace



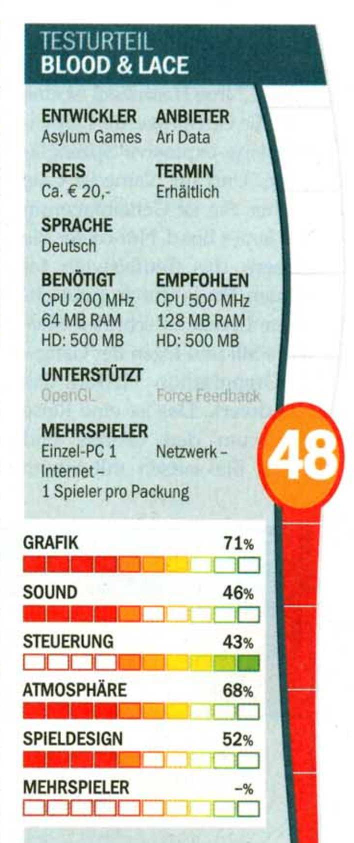
EINSTELLBAR Drei Kamerapositionen stehen zur Auswahl. Übersichtlich ist auf Dauer nur die Tomb-Raider-Perspektive.



HAKELIG Die Degenduelle erinnern dank der verkorksten Steuerung eher ans Spießrutenlaufen.

Trotz der großen Brüste ist bei Blood & Lace tote Hose.

Gräfin sucht Buch und flüchtet vor Vampiren. Das ist die Handlung von **Blood & Lace** in Kurzform. Zwischendurch gibt es solide Rätselkost und furchtbar langatmige Dialoge mit Sprechern, die ihren Job nicht wirklich beherrschen. Manchmal dürfen Sie aus verschiedenen Antwortmöglichkeiten wählen, aber weil „Kannst du endlich mal die Klappe halten?" nicht dabei ist, sind die auch keine große Hilfe. Auf einem ähnlichen Niveau bewegen sich die sporadischen Action-Einlagen – wenn Sie wissen wollen, wie unglaublich kompliziert (nämlich mit Umschalt-, Steuerungs- und Richtungstasten gleichzeitig) man simple Degenduelle simulieren kann, wird **Blood & Lace** Ihre Neugier befriedigen. Da hilft es auch wenig, dass die blaublütige Protagonistin Barbara ein vorlautes Früchtchen ist und für ihre Oberweite einen Waffenschein gebrauchen könnte. Wenn Sie ein gepflegtes Action-Adventure im Horror-Ambiente wollen, kaufen Sie die **Blair Witch Trilogy** oder **Alone in the Dark 4**. Falls Sie endlose Gespräche über Frisuren und Perücken mögen, können Sie sich an **Blood & Lace** versuchen – wir haben Sie gewarnt. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
BLOOD & LACE

ENTWICKLER Asylum Games	**ANBIETER** Ari Data
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 200 MHz, 64 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	71%
SOUND	46%
STEUERUNG	43%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	-%

48



No One Lives Forever
Game-of-the-Year-Edition



ZIERLICH Aber tödlich: Cate Archer zückt ihr Maschinengewehr und räumt in Marokko ordentlich auf.

ÜBERRASCHUNGEN INKLUSIVE Die Fahrt auf einem Bike ist ein Beispiel, wie sich NOLF von anderen Shootern positiv abhebt.

No One Lives Forever ist ein Agenten-Shooter, **so gut wie ein Hollywood-Film.** Seit Ende März kostet er nur noch 26 Euro.

Diese Frau ist mit allen Wassern gewaschen: Ihre Haarnadel ist eine tödliche Giftspritze, ihr Lippenstift eine explosive Sprengladung. Und ihr Name ist Cate Archer. Sie ist Geheimagentin wie James Bond. Nur cooler. Sie steuern das Teufelsweib im bunten Dress durch quietschbunte Levels im schrillen 60er-Jahre-Stil und legen der Gangster-Organisation HARM das Handwerk. Das ist eine Reise rund um den Globus und mehr: Sie sausen mit einem Schneemobil über verschneite Hänge in den Alpen, mischen das Münchener Oktoberfest auf, gehen in der Karibik tauchen und machen schlussendlich sogar das All unsicher. Weil Cate Archer eine richtige Action-Heldin ist, muss sie sich aus den unmöglichsten Situationen befreien. Einmal werden Sie von einem Gauner aus einem Flugzeug geschubst – ohne Fallschirm. Ein anderes Mal finden Sie sich eingeschlossen in einem demolierten U-Boot wieder, das sich langsam mit Wasser füllt. Nie waren Solo-Abenteuer in einem 3D-Shooter abwechslungsreicher. Ein bisschen enttäuschend ist dagegen die Grafik. Monolith holt zwar alles, was möglich ist, aus der Lithtech-Engine heraus, aber das Kaliber einer **Unreal**- oder **Q3**-Engine bleibt unerreicht. Die Musik, groovige Rhythmen aus den 60er-Jahren, und die für die Game-of-the-Year-Edition komplett ins Deutsche gebrachte Sprachausgabe entschädigen aber für den unspektakulären Look. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Sie haben NOLF noch nicht? Kaufen Sie die Neuauflage!

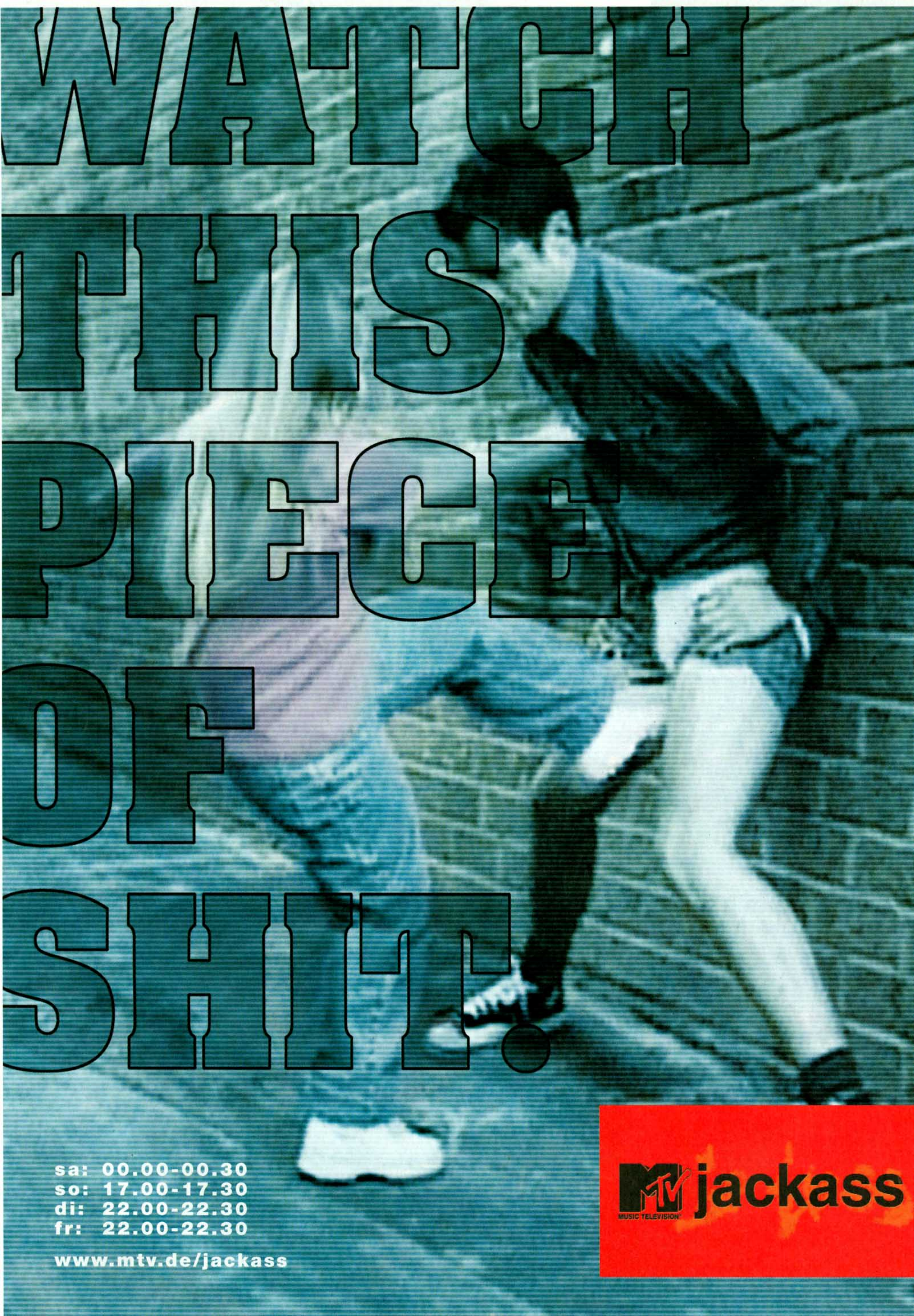
No One Lives Forever spiegelt die Atmosphäre der schrillen 60er-Jahre perfekt wider: Knallbunte Tapeten mit verrücktem Muster schmücken die Räume, Lavalampen erhellen selbige. Männer tragen farbenreiche Overalls, Frauen haben sich in hautenge Miniröcke gezwängt und aus den Boxen tönen beschwingte Klänge, professionell produziert. Was für eine wunderbare **Austin Powers**-Atmosphäre! Größter Pluspunkt des Agenten-Shooters ist aber sein Abwechslungsreichtum: Keine Mission gleicht der anderen, selten werden Sie mit simplen „Töte alle Gegner"-Zielen konfrontiert. Auch Schleichaufträge setzt das Programm mit bemerkenswerter Tiefe um: Im Schatten bleiben Sie unerkannt, auf weichen Teppichen tapsen Sie leiser als auf Parkettböden. Für all jene, die **No One Lives Forever** nicht haben, gilt: Kaufen Sie die günstige Neuauflage, Sie werden es nicht bereuen!

TESTURTEIL CLASSICS
NO ONE LIVES FOREVER

88

ENTWICKLER Monolith	**ANBIETER** Vivendi Univ.
PREIS Ca. € 26,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 400 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

GRAFIK	82%
SOUND	89%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	62%


WATCH THIS PIECE OF SHIT.
sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30
www.mtv.de/jackass
MTV MUSIC TELEVISION
jackass

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



MARKUS MALTI, PR-Manager des deutschen Publishers Wanadoo.

PC Games: Wird es ein Add-on oder einen Nachfolger geben?

Malti: „Ja, es ist ein Add-on geplant, das eine neue Grafik-Engine und neue Spielzonen hat."

PC Games: Wird DAoC erweitert und wann wird ein vernünftiges Support-System mit einer DaOC-Datenbank aufgebaut?

Malti: „Sicher, das Spiel wird jede Woche um neue Modelle, Monsterarten und Verliese erweitert. Unser RightNow! Support Tool wird täglich um wichtige Fragen und Antworten erweitert. In den USA wird ebenfalls RightNow! für den Support eingesetzt, da die Amerikaner uns allerdings fünf Monate vorraus sind, sind wir dabei, unsere Datenbank mit der von Mythic zu synchronisieren."

PC Games: Welches Gefühl hat man, wenn man ein Spiel fertig gestellt hat und danach damit beschäftigt ist, Fehler zu beseitigen und Spieler zu beruhigen?

Malti: „In allen MMORPGs werden Regelsystem und Klassen nachgebessert und erweitert. Es ist im Voraus schwer zu testen, wie sich die Balance unter den Klassen auf das Gameplay auswirkt. DaoC hat hier aber im Vergleich zu anderen Spielen eine reife Leistung vollbracht. Wir gehen davon aus, dass wir bald einen optimalen Stand in Sachen Balance erreicht haben."



Dark Age of Camelot

Ein denkwürdiger Tag Anfang Februar: Mit **Dark Age of Camelot** schießt ein Online-Rollenspiel aus dem Stand auf Platz 1 der deutschen PC-Spiele-Charts. Während solche „Internet-only"-Entwicklungen bis dato ein Nischendasein fristeten, ging das Wanadoo-Spiel binnen weniger Tage mehr als 25.000-mal über die Ladentheken. Schnell war die Erstauslieferungsmenge vergriffen, nach bereits zwei Wochen fiel der Überraschungs-hit aber wieder aus den Top Ten. Grund genug, diesem Phänomen in einer Leserbefragung nachzugehen. Die Spiel-Qualität stimmt jedenfalls: PC Games sieht in **Dark Age of Camelot** mit einer Wertung von 84 % die neue Genre-Referenz. Im praktischen Alltagsgebrauch stellte sich dann bei vielen Spielern jedoch ein differenziertes Bild heraus.

Würden Sie Dark Age of Camelot weiterempfehlen?

Nein 34%
Ja 66%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von DAoC

+	–
1. Realm-vs.-Realm-Kämpfe	1. Verbindungsprobleme
2. Riesige Spielwelt	2. Überlasteter Support
3. Tolle Rassen und Klassen	3. Wenig Abwechslung
4. Großer Abwechslungsreichtum	4. Lokalisierung
5. Schöne Grafik	5. Hohe Kosten

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARCUS HECK (24), Student aus Dresden
„**DAoC** könnte Multiplayer-Online-Rollenspiele endlich einer breiten Masse von Spielern schmackhaft machen. Der unkomplizierte Einstieg ist auch für Neulinge des Genres ohne größere Probleme zu bewältigen. Allerdings dürften sich Hardcore-Rollenspieler an dem Hack&Slay-Kampfsystem à la **Diablo 2** stören."

RALF OEHLING (22), Krankenpfleger aus Mettlach
„**DAoC** ist meiner Meinung nach, trotz der Kinderkrankheiten, der derzeitige Genre-König. Einsteigern und Gelegenheitsspielern bietet es eine durchdachte Steuerung und viel Motivation, Profis dagegen bekommen alleine schon durch das RvR eine Menge geboten. Der Hersteller nimmt die Spieler und ihre Anregungen ernst."

ALEXANDER CLAUS (18), Schüler aus Ispringen
„Am Anfang ist das Spiel wirklich klasse. Leider hielt dieser Spielspaß bei mir nur zirka einen Monat an, denn die Trade-Skills sind absoluter Müll. Bald ist jeder Spieler nur noch darauf aus, seinen Charakter zu verbessern. Jeder will die besten Items usw. Bei **Ultima Online** konnte man sehr viel mehr machen, bei **DaoC** kann man nur kämpfen."

HELGE FÖCKER (27), wissenschaftl. Ass. aus Recklinghausen
„Nach einigen Spielstunden habe ich festgestellt, dass mir Online-RPGs wenig bis gar keinen Spaß machen. Töten und getötet werden ist quasi ein Selbstzweck. Quests existieren gar nicht oder sind einfach komplett schwachsinnig. Eine Geschichte, die dem ganzen einen Zweck geben würde existiert schlicht nicht."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	▲	33%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
2	▼	29%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
3	▼	11%	Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
4	▲	9%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
5	▲	6%	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
6	▼	6%	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal	Rollenspiel	Virgin Interactive
7	-	3%	Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts
8	-	1%	Myst 3: Exile	Adventure	Ubi Soft
9	▲	1%	Everquest	Online-Rollenspiel	Ubi Soft
10	NEU	1%	Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Grandia 2



MONSTER HAUEN So schaut sie aus, die Kampfarena. Hier lassen Sie Ihre Figuren kämpfen, zaubern und Gegenstände benutzen.

VERSCHNAUFPAUSE Ryudo und seine Anhängerschaft tanken in einer Kneipe Energie. Gespeichert wird, wenn Sie mit dem Barkeeper reden.

Ubi Soft will Kulleraugen und Stupsnäschen auf dem PC salonfähig machen: mit einem Anime-Rollenspiel.

Man muss schon viel Schweiß und Herzblut lassen, wenn man sich eine derartig tiefsinnige Hintergrund-Story für ein Rollenspiel ausdenkt: Bösewicht Valmar schikaniert ein Fantasy-Reich, ein Heldentrupp muss dem fiesen Treiben Einhalt gebieten. Schlüsselfigur ist Ryudo, der Anführer der Truppe, die im Laufe des Spiels auf insgesamt vier Personen anwächst: Sängerin Elena als Objekt der Begierde, der kleine Junge Roan mit großer Zukunft, und Marek, der Mann fürs Grobe. Ein sympathisches Gespann! Rund 50 Stunden werden Sie damit verbringen, das Quartett durch ein dreidimensionales Terrain zu lenken, Monster rundenbasiert zu schlagen, Erfahrungspunkte zu sammeln – und Text zu lesen. In unermüdlicher Regelmäßigkeit sinnieren Ihre Schützlinge über Gut und Böse, über Liebe, Tod und Verrat. Das ist spannender Stoff, wenn Sie keinen philosophischen Anspruch erheben. Gekämpft wird, sobald Sie in die Monster hineinlaufen, die in der Wildnis und in Höhlen ihre Runden drehen. Dann verändert sich der Bildausschnitt, zeigt Gegner und Spielfiguren, wie sie sich in einer Arena gegenüberstehen. Rundenbasiert rücken Sie so Spinnen, Dämonen und anderem Gesocks zu Leibe. Von den gewonnenen Erfahrungspunkten werten Sie Fähigkeiten auf, lernen neue Schwertkniffe oder machen Zaubersprüche stärker. Das ist das bewährte Rollenspielkonzept, von **Grandia 2** ohne Experimente umgesetzt. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Wenn Sie ein guter Zuhörer sind, wird Ihnen **Grandia 2** Spaß machen.

Grandia 2 ist seicht wie eine Wasserpfütze: Zu einer Stadt latschen, das dort ansässige Böse vertreiben, zur nächsten Stadt latschen, wo das gleiche Spiel von vorn beginnt. Das unterfordert PC-Rollenspieler. Warum dann 71 %? Weil **Grandia 2** die Gefühle seiner Charaktere in den Vordergrund rückt und damit zur spannenden Fantasy-Seifenoper wird: Ryudo liebt Elena, will es aber nicht zugeben. Elena findet, dass Ryudo ein Grobian ist. Und sie verwandelt sich immer dann, wenn es brenzlig wird, in ein anderes, frecheres Ich namens Millenia. Ganz schön verzwickt, die Lage! Da wird geplappert, bis Augen und Ohren qualmen – immerhin sind 90 Minuten davon leidenschaftliche Sprachausgabe. Übrigens: Die Maussteuerung glänzt durch Abwesenheit. Sie haben hoffentlich ein Gamepad. Oder starke Nerven, wenn Sie mit der Tastatur spielen.

TESTURTEIL GRANDIA 2

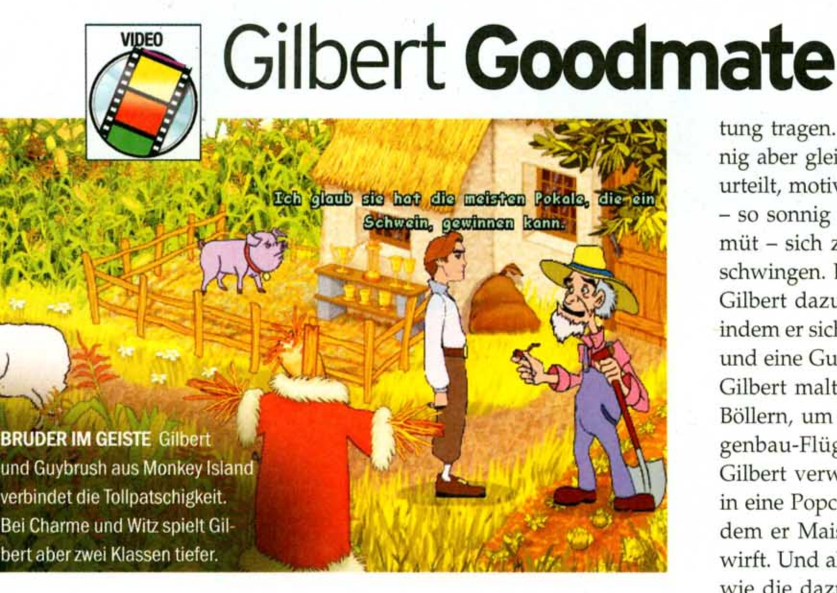
ENTWICKLER Game Arts	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** 28.03.2002
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 820 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 820 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

71

GRAFIK	59%
SOUND	75%
STEUERUNG	50%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	-

VIDEO

Gilbert Goodmate



BRUDER IM GEISTE Gilbert und Guybrush aus Monkey Island verbindet die Tollpatschigkeit. Bei Charme und Witz spielt Gilbert aber zwei Klassen tiefer.

Tölpel Gilbert rätselt sich zum Helden. Ein neues Monkey Island? Nur fast.

Die Story ist Banane: Mit einem Pilz vertrieb vor langer Zeit ein Junge einen bösen Magier aus der Stadt Phungoria. Seither steht der Riesenchampignon auf dem Marktplatz und die Bürger verneigen sich vor ihm – bis das Leckerli gestohlen wird. Opa Goodmate obliegt gerade die Wachpflicht, also muss er die Verantwortung tragen. Dass ihn der König aber gleich zum Tode verurteilt, motiviert Enkel Gilbert – so sonnig wie naiv von Gemüt – sich zum Retter aufzuschwingen. Bald maskiert sich Gilbert dazu als die Majestät, indem er sich eine Papierkrone und eine Gumminase aufsetzt. Gilbert malträtiert Hähne mit Böllern, um an Federn für Eigenbau-Flügel zu gelangen. Gilbert verwickelt den Sheriff in eine Popcorn-Schießerei, indem er Maiskolben ins Feuer wirft. Und all diese Szenen sowie die dazugehörigen Rätsel sind auf merkwürdige Weise nachvollziehbar – das ist die Stärke dieses Adventures. Der Versuch, den überraschenden Humor der Vorzeigeserie **Monkey Island** zu imitieren, schlägt allerdings zu oft in Lächerlichkeit um; die Zeichentrick-Animationen wirken abgehackt und einige Sprecher lernen noch, wie ihr Job funktioniert. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL GILBERT GOODMATE

ENTWICKLER Lemon Int.	**ANBIETER** Acclaim
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 166 MHz, 32 MB RAM, HD: 22 MB	**EMPFOHLEN** CPU 333 MHz, 64 MB RAM, HD: 22 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	65%
SOUND	65%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

70

CLASSICS

Gabriel Knight 3



ANNÄHERUNGSVERSUCH Gabriel schleicht sich an ein Zimmermädchen heran. Hat er es auf ein Date abgesehen? Eher nicht.



BABYSITTER Diesem Herren ein Kind anzuvertrauen war wohl dumm.

Auf einen Chauvi kommen **zig Rätsel, Mythen und stinknormale Lügen.**

Gabriel Knight und seine ständige Fastliebschaft Grace wachen über dem Bett eines kleinen Prinzen, dessen Vater die Anfeindungen einer vampirbegeisterten Sekte fürchtet. Trotz aller Vorsicht kommt der Junge abhanden; Gabriel nimmt per Eisenbahn die Verfolgung auf. Dann der Blackout. Irgendjemand schlägt ihn nieder und verschwindet aus dem Abteil. Erst in einem Dorf namens Rennes-le-Château kommt Gabriel wieder zu Bewusstsein – rechtzeitig, um erneut zwei seltsame Gestalten flüchten zu sehen. Eindeutig: Etwas ist faul im Wein- und Käsestaat. In einem bald losbrechenden Wirbel aus Korruption, Schatzsuchen, Legenden und Religion müssen Sie die Übersicht behalten. **Gabriel Knight 3** ist ein altmodisches Adventure im besten Sinne. Es gibt knackige Rätsel und Kriminalfälle durch Kombination zu lösen, Intrigen zu durchschauen und unterhaltsame Gespräche zu führen. Zwei Punkte vergällen den Spaß nur ein wenig: 3D-Grafik und Bedienung verkomplizieren das Puzzeln manchmal unnötig und der langsame Aufbau der Story macht einem den Einstieg schwer. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL CLASSICS GABRIEL KNIGHT 3

ENTWICKLER Sierra	**ANBIETER** Vivendi Univ.
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 133 MHz, 32 MB RAM, HD: 140 MB	**EMPFOHLEN** CPU 333 MHz, 64 MB RAM, HD: 405 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	73%
SOUND	81%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

72

Frisch auf den Tisch!

Leckere Sportclips aus der Fischperspektive.

FISH & CLIPS

Oskar

Dienstag bis Donnerstag um 18:30 Uhr

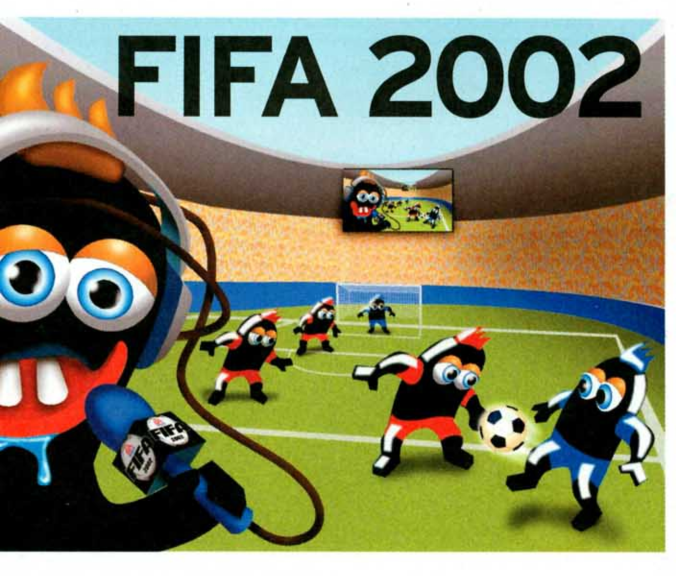
Mittendrin statt nur dabei



SPARKS ADVERTISING, Tel.: +49/89/35 6377-0

IHRE EXPERTEN

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]



Für die „glänzenden" Kicker auf dem Platz finden die **FIFA**-Fans unfreundliche Worte: Von „Killer-Speckschwarten" und „Chrom-Köpfen" ist da die Rede. Doch wie alle fußballerischen Lichtgestalten lässt **FIFA 2002** wenig Raum für Kritik. Die Wünsche der Leser hat PC Games direkt an die Chef-Designer übergeben. Erste Reaktion: Gegen Ideen wie Hallenmodus oder umfangreiche Statistiken wie bei **NBA/NHL** („Im Fußball einfach nicht üblich") sträubt man sich bei EA Sports nicht - falls häufiger gewünscht, wären sie problemlos umzusetzen. Das gilt auch für Boni bei Heimspielen - doch hier gibt man zu bedenken, dass solche „Zufälligkeiten und Formschwankung eher zu Frust führen"; Dinge wie Heimstärke ließen sich schlecht vernünftig simulieren. Für **FIFA 2003** ist sogar ein Karrieremodus geplant, in dem man diverse Meisterschaften, Pokale etc. gewinnen muss. „In diesem Zusammenhang wird auch der Trainer-/Manager-Part ausgebaut." Was **FIFA WM 2002** zu bieten hat, lesen Sie in unserer Vorschau auf Seite 62.

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen von FIFA 2002

+
1. Ausgezeichnete Grafik
2. Neues Pass-System
3. Original-Daten (Ligen, Spieler)
4. Frei konfigurierbare Tastenbelegung
5. Hohe Realitätsnähe/Simulationsaspekt

−
1. Deutscher Kommentar
2. „Glänzende" Spielergesichter
3. Steuerung
4. Keine WM spielbar
5. Gegnerverhalten

Würden Sie Fifa 2002 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



NICK WLODYKA, als Produzent verantwortlich für die gesamte FIFA-Reihe.

PC Games: Wieso hat **FIFA** erst mit der **2002**-Version eine frei belegbare Steuerung erhalten?
Wlodyka: „Vor der Entwicklung eines neuen **FIFA**-Spiels erstellen die Entwickler eine Prioritätenliste auf der Basis des Feedbacks, das von den Spielern kommt. Da die Steuerung sehr gut funktioniert hat und die freie Konfigurierbarkeit für die Mehrheit der Fans nicht unbedingt erforderlich war, wurden stattdessen andere Features eingebaut."
PC Games: Von den Lesern wurden vor allem die „glänzenden" Köpfe der Spieler bemängelt ...
Wlodyka: „In **FIFA 2002** haben wir das etwas übertrieben und entsprechend geändert, so dass nur noch ein dezenter Glanz zu sehen ist."
PC Games: Warum sind einige Spieler nicht mit ihren richtigen Namen vertreten und die Spielergesichter „verfremdeter" als bei **NHL 2002** oder **NBA Live 2001**?
Wlodyka: „Aus lizenzrechtlichen Gründen dürfen die Namen von einigen wenigen Spielern nicht verwendet werden. In **FIFA Fußball WM 2002** sind aber alle Spieler komplett lizenziert. Es war für uns bisher zu aufwendig, das für sämtliche Spieler zu machen. In **FIFA Fußball WM 2002** haben wir erstmals ganz detaillierte Gesichter, so dass Sie Ihre Stars mit Sicherheit wiedererkennen. Auch im nächsten **FIFA**-Teil werden wir das zumindest für die wichtigen Spieler so machen."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

NIELS DIEKMANN (21), Student aus Lemgo
Der Realismus ist durch das neue Pass-System sehr gestiegen, was ich als Aktiver gut einschätzen kann. Leider ist das Spiel noch etwas zu schnell, um 100 % realistisch zu sein, aber zugunsten des Spielspaßes sollte man Abstriche bei der Realitätsnähe machen. Lohnt sich auf alle Fälle auch für Besitzer eines Vorgängers, da die Neuerungen diesmal wirklich revolutionär ausgefallen sind.

MARCO ERFELING (16), Schüler aus Bremerhaven
Trotz kleinerer Mängel schlicht und einfach die realistischste und beste Fußballsimulation, die durch das neue Pass-System und die Doppelpassfunktion noch simulationsnaher bestimmt wurde und mehr taktische Möglichkeiten bietet. Durch die taktische Vorgehensweise (Spielaufbau), die das Spiel verlangt, sind Sololäufe übers Spielfeld und Torregen nahezu auszuschließen.

MARCUS BÖHM (14), Schüler aus Mettmann
Im Vergleich zu den Vorgänger-Versionen kann man das neue **FIFA** mit seinem neuen, sehr guten Pass-System durchaus als innovativ bezeichnen. Ärgerlich ist neben dem Fehlen des WM-Modus (wegen **FIFA WM 2002**) und des Trainingsmodus vor allem das Fehlen von Features wie z. B. Hallenmodus (gab es **97** und **98**), Rauchbomben und Originalstadien (gab es z. B. schon in **99**).

MICHAEL ZIELONKA (22), Student aus Oelde
Vor allem das Abwehrverhalten der Spieler fällt auf. Sie stehen und laufen nie hin, wo sie sollten. Einem realen Fußballspiel ist es überhaupt nicht ähnlich, höchstens die E-Jugend spielt noch so. Und wieder fallen zu viele Tore. EA Sports war wohl mehr auf amerikanisches Action-Fußball aus als auf ein schönes, taktisches Spiel. Positiv zu erwähnen ist jedoch der Multiplayer-Modus.



CHARTS

Die beliebtesten Sport- und Rennspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	-	32%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
2	-	17%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
3	-	11%	Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	Codemasters
4	▲	10%	RTL Skispringen 2002	Skisprung-Simulation	VCC/RTL
5	NEU	9%	Salt Lake 2002	Olympische Winterspiele	Eidos
6	▲	8%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft
7	▼	4%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
8	▲	3%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames
9	▼	3%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
10	▼	3%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Activision

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk's Pro Skater 3 präsentiert sich **in allen Belangen als Referenzprodukt** und lässt sämtliche Konkurrenztitel in Sachen Spielbarkeit, Steuerung und Dauermotivation weit hinter sich.

Das Ziel: 200.000 Punkte. Zeit dafür: zwei Minuten. Unser Skater fährt los, vollführt elegant ein Manual, springt auf ein Geländer und zeigt mehrere Grinds. Sieht gut aus, schnell weiter auf den Zaun gehüpft und dabei um 360 Grad gedreht, die nächsten Grinds folgen, das Ausbalancieren mit dem Steuerkreuz wird schwieriger. Jetzt den gleichen Weg zurück, da steigt die Anspannung und die Finger umklammern krampfhaft das Gamepad. Der Multiplikator zeigt bereits 24, jetzt nur nicht den Gymnast Plant vergeigen, sonst war alles umsonst! … Eine typische Szene, wie Sie sie in der Skateboard-Simulation **Tony Hawk's Pro Skater 3** am laufenden Band erleben werden. Und das wird Sie in ein Wechselbad der Gefühle stürzen, denn Triumph und Versagen liegen unglaublich dicht beeinander.

Das Spielprinzip hat sich seit dem erfolgreichen Vorgänger nicht verändert: Sie steuern einen Skater durch verschiedene Levels und vollführen spektakuläre Manöver, für die Sie entsprechend Punkte erhalten. Es gibt die üblichen Arten von Tricks, also Grinds, Manuals, Grabs sowie verschiedene Stunts und Drehungen in der Luft. Damit ist natürlich noch kein Blumentopf zu gewinnen, denn richtig viele Punkte bekommen Sie erst durch die Aneinanderreihung von Tricks. Dann greifen Multiplikatoren, die den Score für eine Kombination in den sechsstelligen Bereich katapultieren, Profis schaffen auf diesem Weg auch Werte von über einer Million. Am Anfang sollten Sie nicht verzweifeln, denn erst nach dem mehrmaligen Absolvieren eines Levels hat man die idealen Stellen für die Highscore-Jagd gefunden. Als Faustregel gilt: je mehr Kanten und Rampen auf engen Raum nebeneinander angeordnet sind, desto besser. Denn wenn Sie den Weg zwischen zwei Grinds erst mit einem langen Manual überbrücken müssen, wird das Halten der Balance immer schwieriger. Die Animationen von **Tony Hawk's Pro Skater 3** dürfen getrost als Referenz in Sachen Sportspiele bezeichnet werden – selbst die Stürze sehen so überzeugend aus, dass es einem beim Betrachten selbst wehtut. Dass Kombinationen der Bewegungsabläufe und die Fahrphysik dabei vollkommen unrealistisch sind, stört in keiner Weise den Spaß. Im Gegenteil: Gerade die Umsetzung

So skatet man in Kanada

Das Besondere an **Tony Hawk's Pro Skater 3** sind die interaktiven Levels und die darin enthaltenen Missionsziele. Hier einige Beispiele anhand der Map „Kanada".

Missionsziel: Beeindrucke die Skater



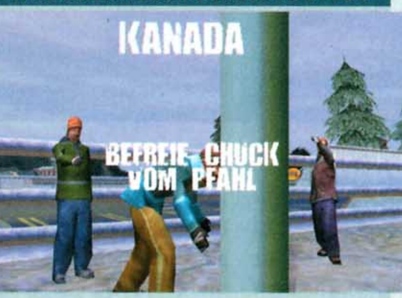
Fünf Skater halten Sie für ein Weichei, also müssen Sie vor den Augen jedes Einzelnen einen sehr guten Stunt, Grind oder eine Combo zeigen. Schaffen Sie das nicht, hagelt es hämische Kommentare der Halbstarken.

Missionsziel: Begrabe den Idioten



Der Idiot beschießt andere mit Schneebällen, das muss natürlich bestraft werden. Springen Sie mit Ihrem Skater über die Rampe in das Geäst des verschneiten Baums, wird der Lümmel von der weißen Pracht überschüttet.

Missionsziel: Befreie Chuck vom Pfahl



Chuck hat sich überreden lassen, seine Zunge an den Metallpfahl zu halten. Damit sein Leiden ein Ende hat, müssen Sie ihn einfach umfahren. Derart leichte Missionsziele finden Sie in späteren Missionen übrigens nicht mehr.

Missionsziel: Sammle S-K-A-T-E



Dieses Ziel müssen Sie immer erfüllen: Im Level sind die Buchstaben S, K, A, T und E verteilt, die Sie in beliebiger Reihenfolge einsammeln können. Meist sind diese so angeordnet, dass Sie alles in einem Turn einsacken können.

theoretisch unmöglicher Manöver versetzt Spieler in Verzückung.

Die Levels sind hervorragend gestaltet und bieten immer wieder neue Überraschungen. Mit fast allen Objekten kann Ihr Skater interagieren und wird vom Spiel in Form von Punkten, Tönen oder besonderen Animationen belohnt. Dabei sind die Locations so aufgebaut, dass es praktisch unendlich viele Möglichkeiten für Tricks gibt. Dennoch weisen die Maps unterschiedliche Charakteristika auf und stellen besondere Anforderungen, um sämtliche Levelziele zu erreichen. Ihr Skater-Leben beginnen Sie in der Gießerei, wo neben vielen Geländern auch eine geräumige Halfpipe und moderate Aufgaben schnell den Weg nach Kanada öffnen. Einsteiger müssen keine Bange haben: Fairerweise reichen drei Erfolgserlebnisse aus, um weiterzukommen. Wenn Sie Kanada gemeistert haben (siehe Kasten „So skatet man in Kanada"), verschlägt es Sie unter anderem an einen Flughafen, nach Los Angeles und nach Tokio. Die Levelziele werden im



GEPUNKTET Die gelben Skill-Punkte sollten Sie unbedingt einsammeln, da Ihre Fähigkeiten dadurch gesteigert und bessere Tricks möglich werden.



FREIBEUTER Wir haben Tony Hawk ein unverwechselbares Seebären-Outfit verpasst – nur eine von zahlreichen möglichen Klamottenkombinationen.



BALANCEAKT Obwohl dieser Gymnast Plant sehr aufregend aussieht, gehört er zu den einfachen Tricks und eignet sich gut zum Abschluss von Combos.

GO FOR GOLD In zwei Levels treten Sie gegen computergesteuerte Gegner an und müssen eine Medaille gewinnen, um die nächste Karte freizuschalten.

späteren Verlauf immer komplexer und erfordern oft mehrere Schritte, außerdem führt meist der offensichtliche Weg nicht zum Erfolg. Beispielsweise hat ein merkwürdiger Mann seinen Schlüssel verloren und möchte gern in sein Haus. Da es weit und breit keinen Schlüssel gibt, sammeln Sie kurzerhand eine Axt von der Baustelle auf und übergeben Sie an den merkwürdigen Typen. Der demoliert damit die Holztür des Hauses und öffnet damit gleichzeitig den Weg in einen Abschnitt, der vorher nicht zugänglich war. Oder Sie sollen einem Skater-Kumpel die Tickets am Flughafen bringen. Einfach einsammeln und hinfahren geht nicht, da die Tickets so an der Sicherheitskontrolle ungültig werden. Ein alternativer Weg findet sich in Form einer nahe gelegenen Rampe, die Sie per Sprung unbehelligt in die Wartehalle gelangen lässt. Allein herauszufinden, wie man diese kniffligen Rätsel löst, macht unglaublich viel Spaß. Außerdem lässt einem die Jagd nach dem Highscore kaum noch das Gamepad weglegen, vor allem weil das Spiel provokativ anzeigt, wie hoch die Punktzahl für die eben abgelieferte Combo gewesen wäre, wenn man nur den letzten Trick nicht versemmelt hätte. Man weiß genau, dass es zu schaffen ist, und probiert es immer wieder.

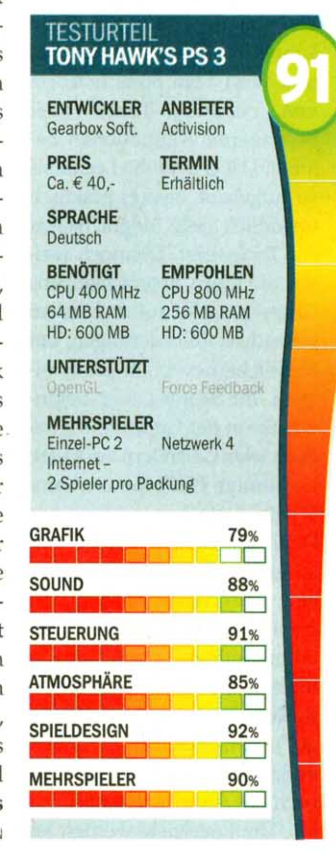
> Man weiß genau, dass **jedes Levelziel zu erreichen ist**, und probiert es immer wieder. Was bei anderen Spielen nervt, ist bei THPS 3 enorm motivierend.

Jeder Skater – neben dem mehrfachen Weltmeister Tony Hawk dürfen Sie diverse andere, unbekannte Board-Akrobaten steuern – verfügt über bestimmte Werte für wichtige Attribute wie Olli, Air, Spin und Tempo. In jedem Level finden Sie mehr oder weniger leicht zusätzliche Skill-Punkte, mit denen Sie diese Eigenschaften weiter ausbauen oder anders gewichten können. Am Flughafen werden Sie die meiste Zeit mit Grinds über Geländer, Rolltreppe und Tischkanten verbringen, so dass Balance weitaus wichtiger ist als Spin und Air. Steht ein schwieriger Sprung an, führen logischerweise gesteigerte Werte für Olli und Tempo zum Erfolg. Neben den Eigenschaftswerten lässt sich auch das Outfit der Sportler vielfältig verändern. Das Angebot an Kleidungsstücken ist in allen Bereichen mehr als ausreichend. Als Kopfbedeckung ist beispielsweise vom einfachen Tuch über Piratenhüte bis hin zum Bauarbeiterhelm alles möglich. Unser Tipp: Statten Sie Tony mit Piratenhut, Taucherbrille, Hotpants und Taucherflossen aus und versuchen Sie, bei diesem Anblick nicht zu lachen. Egal welches Outfit Sie auch wählen, auf die Leistungen des Skaters hat es keinen Einfluss. Apropos: Für Spitzenleistungen sollten Sie unbedingt ein Gamepad zur Steuerung verwenden, da die Tastenbelegung auf der Tastatur nicht wirklich optimal ist und die später notwendigen Combos nicht mehr zu schaffen sind. Sollten Sie keins haben, kaufen Sie sich eins: Wenn es sich überhaupt für ein Spiel lohnt, dann für **Tony Hawk's Pro Skater 3.** GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN

Ein grandioses Spiel, das auch nach vielen Stunden immer noch für Überraschungen sorgt.

Tony Hawk's Pro Skater 3 kommt für mich persönlich dem perfekten Spiel schon sehr nahe. Wenn der Multiplikator sich so langsam der 50 nähert, aber der Schwung eben nimmer reicht, um die Combo vernünftig abzuschließen, bin ich nicht frustriert. Ich bin motiviert, starte einen neuen Versuch und muss es einfach schaffen. Ausreden wie in anderen Sportspielen gibt's nicht, denn wie gut ich bin, hängt nicht von der KI oder anderen Zufallsfaktoren ab. Das hervorragende Leveldesign bietet auch nach mehrfachem Durchspielen noch Raum für neue Überraschungen. Passanten, Autos und andere Skater verleihen dem Geschehen zusätzlich Atmosphäre. Einziger kleiner Wermutstropfen: An einigen sehr wenigen Stellen jedes Levels stimmt die Kollisionsabfrage nicht ganz und das Bild flimmert für Momente. Der wiederum superbe Soundtrack bietet eine umfangreiche Playlist von Rock bis Rap und ist im Handel auch als Audio-CD erhältlich.


TESTURTEIL
TONY HAWK'S PS 3 91

ENTWICKLER Gearbox Soft.	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet -, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

GRAFIK	79%
SOUND	88%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	92%
MEHRSPIELER	90%

»Sorry Bill, in dieser Serie ist kein Platz für Verlierer...«

BestSeller SERIES

NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN!

BestSeller Series: Weltweit mehr als eine Million verkaufte Exemplare!



Gabriel Knight 3



NASCAR® Racing 4



Tribes 2

Gabriel Knight 3

»Bei so viel Vampirismus und Schatzsucherei fängt das Herz eines jeden Abenteurers heftig an zu schlagen«, Computer Bild Spiele 02/00, GUT

NASCAR® Racing 4

»Brillante Simulation der aufregenden NASCAR-Serie«, GameStar 05/2001, 87%

Tribes 2

»Der Actionspieler mit Köpfchen darf sich freuen: Tribes 2 ist adrenalinfördernde Tak tik vom Feinsten«, PC Games 05/2001, 85%



Virtua Tennis

Spiel, Satz und Sieg: Virtua Tennis schafft die Mischung aus Simulation und Arcade in nahezu perfekter Weise.

Während so manches andere PC-Sportspiel nur mit Zehn-Tasten-Gamepad richtig zu bedienen ist, ist die Stärke von **Virtua Tennis** vor allem die sensationell einfache Steuerung. Das fällt gleich zu Beginn so richtig auf, genauso wie die hervorragenden Animationen. Dass der Suchtfaktor im Karrieremodus schon fast ins Unermessliche steigt, merken Sie wenig später. Schnell wird aus dem kurzen Spiel zwischendurch eine Session von mehreren Stunden. **Virtua Tennis** bietet drei Spielvarianten: Im Arcade-Modus müssen Sie nacheinander diverse Spiele auf unterschiedlichen Belägen gewinnen. Bei Freundschaftsspielen treten Sie im Einzel oder Doppel gegen Computerspieler Ihrer Wahl oder menschliche Widersacher an. Die meiste Zeit werden Sie aber im Karrieremodus verbringen: Sie wählen einen der acht Akteure (unter anderem Tim Henman, Jim Courier und Thomas Haas) zu Beginn aus und müssen sich von Position 300 der Weltrangliste zur Nummer 1 hochspielen. Also gilt es, Turniere in aller Welt zu gewinnen und abwechslungsreiche Trainingseinheiten zu meistern. Dabei werden Ihre Fähigkeiten auf spielerische Weise verbessert. Aufschläge üben Sie beispielsweise, indem Sie auf Bowlingpins schießen und eine bestimmte Punktzahl erreichen. Beim Lob-Training befördern Sie die gelben Filzkugeln in Tonnen, mit Returns auf eine Zielscheibe werden Grundschläge genauer und mit Schmetterbällen müssen Sie große Luftkissen vom Platz katapultieren. Für jede Übung gibt es drei Schwierigkeitsgrade, nach deren erfolgreicher Bewältigung neue Turniere oder die jeweils nächste Runde eines Wettkampfes freigeschaltet wird. Außerdem werden Shops verfügbar, in denen Sie sich mit den gewonnenen Preisgeldern mit neuen Outfits eindecken sowie einen Partner fürs Doppel verpflichten können. Und da Sie sowieso schnell Moneten im Überfluss haben, schalten Sie am besten auch gleich noch weitere Spieler und Plätze frei.

> Das Gameplay von Virtua Tennis ist arcadelastig, allerdings werden **auch Simulationsaspekte berücksichtigt.**

Virtua Tennis ist problemlos mit Gamepad oder Tastatur zu bedienen. Sie benötigen lediglich die Richtungstasten oder das Steuerkreuz zum Bewegen Ihres Akteurs und dem Zielen des Balls. Mit zwei weiteren Tasten bestimmen Sie dann, ob Sie einen harten (Schmettern, harte Auf- und Grundschläge) oder weichen Ball (Lob, Slice, Stopp) spielen wollen. Die Stellung des Sportlers und das Timing bestimmen, wie gut die gelbe Filzkugel zum Gegner zurückfliegt. Das Gameplay ist dabei arcadelastig, allerdings werden Simulationsaspekte berücksichtigt. So ist das Ballverhalten auf Sand ganz anders als auf Rasen oder Teppich. Außerdem verfügen alle Gegner über eine besondere Stärke, etwa Schnelligkeit, Hammervorhand oder Konditionswunder. Wer das bei den Aufeinandertreffen nicht berücksichtigt, wird es nach den leichten Erfolgen am Anfang schwer haben. Spielen Sie Sportsfreund Jewgeni Kafelnikow beispielsweise immer wieder auf die Rückhand an, müssen Sie sich nicht wundern, wenn der russische Könner das Geschehen dominiert. Suchen Sie gegen Carlos Moya auf

SAUSCHWER Beim Lob-Training müssen Sie die gelben Filzkugeln so richtig „in die Tonne kloppen".

DEN KENN ICH! Mit acht Profis dürfen Sie in den Karrieremodus gehen, beispielsweise mit Rückhand-Meister Kafelnikow.

SERVE & VOLLEY Gerade auf Rasen entscheidet ein guter Aufschlag über den Punkt und ermöglicht unerreichbare Volleys.

FLOTTER VIERER Ein Doppel mit menschlichen Spielern ist bei Virtua Tennis das Nonplusultra in Sachen Spaß.

Sandplätzen das Grundlinienduell, werden Sie keinen Stich sehen.

Die Schwierigkeit in den Doppel-Matches liegt logischerweise darin, dass man von der Leistung seines Partners abhängig ist. Obwohl das Verhalten des Mitspielers meist ordentlich, aber leicht unterhalb des eigenen Leistungsniveaus ist, versagt der Kamerad regelmäßig bei wichtigen Situationen. Da kann man schon mal leicht verzweifeln. Auch die KI der Gegner wird Sie regelmäßig dazu veranlassen, das Gamepad in die Ecke schmeißen zu wollen. Sätze wie „Das kann doch nicht sein, wie hat der denn den Ball noch erwischt, der schummelt doch!" hat man während des Tests mehr als einmal im PC-Games-Büro gehört. Allerdings hat man bei harten Gegnern immer das Gefühl, man könne sie bezwingen – selbst wenn man zehn Mal verliert. **Virtua Tennis** fällt damit eindeutig in die Kategorie der süchtig machenden Spiele, jedenfalls bis alle Trainingseinheiten absolviert, alle Gegner geschlagen und alle zusätzlichen Charaktere verfügbar sind. Dann ist es an der Zeit, sich im Mehrspielermodus mit anderen menschlichen Spielern zu messen – und das ist sogar noch einen Tick besser als im Einzelspielermodus. Absolutes Highlight: ein Doppel mit vier menschlichen Spielern auf langsamem Belag – solch einzigartige, abgefahrene und geniale Ballwechsel sehen Sie sonst nirgends, weder in anderen PC-Spielen noch bei Fernsehübertragungen. GEORG VALTIN



TESTURTEIL
VIRTUA TENNIS

86

ENTWICKLER Sega/Rowan
ANBIETER Empire Int.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 11.4.2002
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 400 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 600 MB	HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk 4, Internet –, 2 Spieler pro Packung

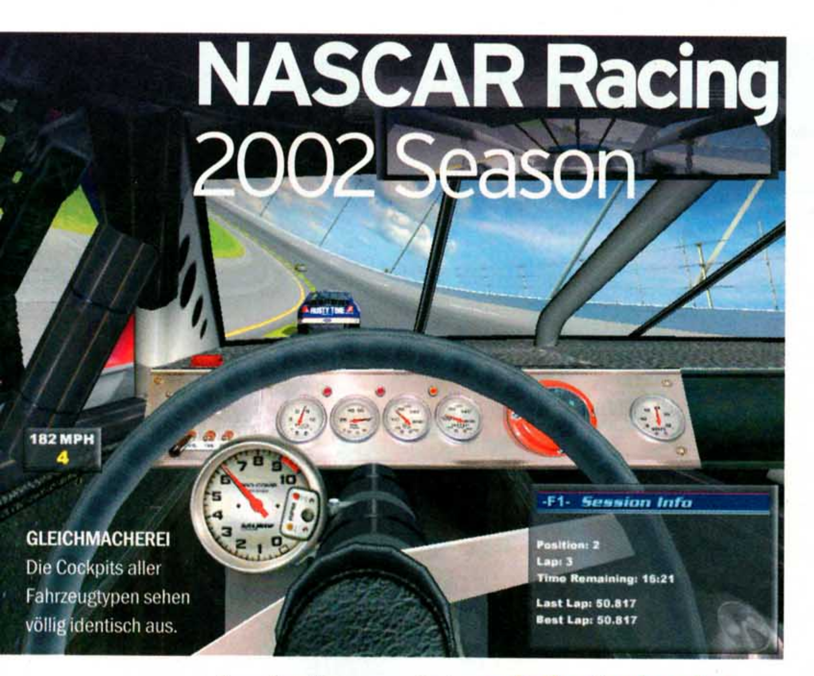
GRAFIK	83%
SOUND	79%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	90%

MEINUNG
GEORG VALTIN

Wer auch nur annähernd auf Tennis oder Sportspiele steht, kommt an **Virtua Tennis** nicht vorbei.

Man kann es gar nicht oft genug sagen, aber dank der einfachen Steuerung ist das Gameplay von **Virtua Tennis** einfach genial. Dazu kommen abwechslungsreiche Gegner, die oftmals auch eine angepasste Spielweise verlangen. Der Schwierigkeitsgrad steigt sachte an und lediglich einige der originellen Trainingseinheiten sind nahe an der Grenze zur Unmöglichkeit. Aber irgendwann hat man auch die geschafft und nimmt verdient Platz auf dem Thron der Weltrangliste. Das ist eigentlich die einzige Schwäche von **Virtua Tennis**, denn man hat es recht schnell durchgespielt und es gibt außer dem Multiplayer-Modus keine Herausforderung mehr. Da kann ich nur hoffen, dass **Virtua Tennis 2** auch auf PC erscheint, bitte! So, jetzt werde ich heimlich weiterzocken, sonst kommt Sportsfreund Thomas Weiß wieder her und nimmt mir – wie so oft während des Testens – das Gamepad weg.

NASCAR Racing 2002 Season



GLEICHMACHEREI Die Cockpits aller Fahrzeugtypen sehen völlig identisch aus.

Auch dieses Jahr **wird wieder im Kreis gefahren:** Sierras NASCAR-Simulation tauscht die Texturen aus.

Die aktuellen Fahrerdaten, sämtliche Karosserietexturen der Saison 2002 und alle Strecken der NASCAR-Tour sind die Highlights von **NASCAR Racing 2002 Season**. Ansonsten entspricht das Spiel größtenteils dem Vorgänger: Das Fahrmodell wurde komplett übernommen, die Grafik-Engine blieb fast unverändert (das verbesserte Schadensmodell hinterlässt auch optische Spuren) und sogar die Optionsmenüs weisen mit der unbrauchbaren Tastaturzuweisung die gleichen alten Fehler auf. Neu hingegen ist die Tatsache, dass die automatische Lenkhilfe nicht abschaltbar ist, was die Einfahrt in die Boxengasse erschwert. Dennoch wird Sierras **NASCAR**-Serie von Jahr zu Jahr besser: Da die Rechenleistung handelsüblicher PCs und Grafikkarten ständig steigt, ist **NASCAR Racing 2002 Season** nun endlich auch mit eingeschalteter Grafik flüssig spielbar. Dank einer ausgezeichneten Fahrer-KI und eines ausgereiften Systems von Spielmodi ist die Hardcore-Simulation immer noch erste Wahl für Rennfahrer, die sich lieber mit ihren Gegnern als mit der Piste auseinander setzen. HARALD WAGNER

TESTURTEIL NASCAR RACING 2002 SEASON

80

ENTWICKLER Papyrus	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 490 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 490 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER • Einzel-PC – Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

GRAFIK	70%
SOUND	73%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	80%

Tiger Woods PGA Tour 2002

Gelungenes Update: Tiger Woods präsentiert sich 2002 auf dem PC in Bestform.



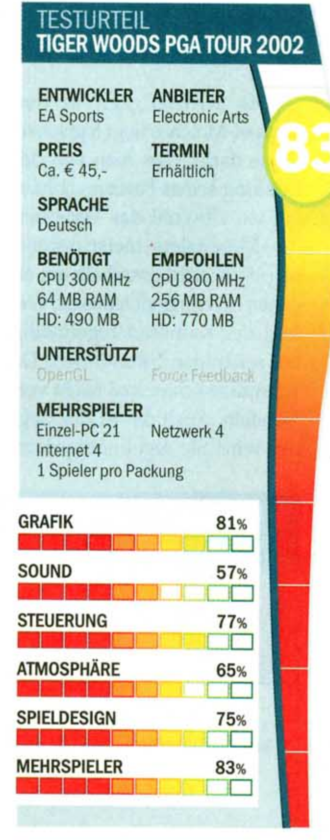
LEHRREICH Die Kamera lässt sich so verschieben, dass Sie die Bewegungen der Akteure genau verfolgen können.



GLÜCK GEHABT Gerade bei derartig schweren Schlägen zeigt Tiger Woods seine Klasse.

Auch mit Version 2002 kommt die Golf-Simulation um Superstar Tiger Woods nicht an Microsofts **Links 2001** vorbei, aber vor allem grafisch nahe an das Referenzprodukt heran. Die Animationen der Sportler sind sehr realistisch, ebenso die Umgebungsgrafiken. Auf sechs ordentlich umgesetzten Originalanlagen kämpfen Sie mit Tiger Woods und seinen Kollegen der PGA Tour in Einzelturnieren, Saison oder diversen Varianten um den Sieg. Die Steuerung erfolgt wie in den Vorgängern mit den bewährten Methoden Trueswing, Zwei- und Drei-Klick. Leider lässt die Präzision in allen drei Varianten etwas zu wünschen übrig, so dass man anspruchsvolle Schläge trotz genauer Analyse nur nach sehr viel Übung schafft. Zwei Kommentatoren begleiten das Geschehen wie bei einer Fernsehübertragung und geben unter anderem Hinweise, wie der Put aufgrund von Geländeverhältnissen und Entfernung angesetzt werden muss – gerade für Einsteiger ist das eine große Hilfe. Ein Mehrspielermodus für bis zu vier menschliche Sportler sowie ein umfangreicher Editor zum Erstellen eigener Golfplätze runden die ordentliche Simulation ab. GEORG VALTIN

TESTURTEIL TIGER WOODS PGA TOUR 2002



83

ENTWICKLER EA Sports	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 490 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 770 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 21, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

GRAFIK	81%
SOUND	57%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	83%

Cubix: Race 'n Robots



GROSSE GEFAHR Drei Rennroboter rasen auf eine Wasserpfütze zu, an der sie heftig abprallen werden.

Sie mögen es ruhig? Selbst Schach ist zu hektisch? Cubix ist Ihr Rennspiel!

Vier Halbstarke fahren auf ihren Luftkissenrobotern durch eine Kleinstadt und liefern sich dabei das eine oder andere Kopf-an-Kopf-Rennen. Leider sind es offensichtlich Roboter aus der Mofa-Klasse, weshalb ihr Tempo auf geschätzte 25 km/h gedrosselt ist – eine nicht gerade adrenalinfördernde, dafür aber haarnadelkurventaugliche Geschwindigkeit. Da die Programmierer auf eine Kollisionsabfrage verzichtet haben, können alle vier Fahrzeuge die gleiche Linie durch das Kurvengewirr nehmen, ohne sich dabei abzudrängen. Damit dennoch nicht alle Rennfahrer gleichzeitig die Ziellinie überqueren, wurden auf den insgesamt neun Strecken „lustige" Hindernisse verteilt: Wasserpfützen, von denen die Luftkissen-Bots sinnloserweise abprallen, oder gigantische Stahlstempel, die gelegentlich auf die Fahrzeuge herabfallen. Natürlich dürfen auch Turbo-Power-ups und Schutzschilde nicht fehlen, deren Wirkung aber viel zu kurz andauert, um einen nennenswerten Einfluss auf den Spielverlauf zu haben. Somit garantiert auch eine optimale Fahrt keineswegs den Gewinn eines Rennens, meist ist es der Zufall, der den Ausgang dieser Schneckenrennen entscheidet.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL
CUBIX: RACE 'N ROBOTS

ENTWICKLER Blitz Games	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HD: 225 MB	**EMPFOHLEN** CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 375 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC -, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	24%
SOUND	38%
STEUERUNG	20%
ATMOSPHÄRE	15%
SPIELDESIGN	0%
MEHRSPIELER	-

7

Kick Off 2002

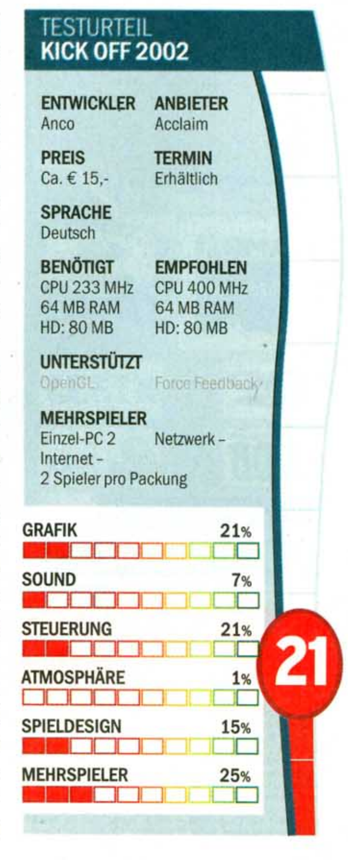


VON OBEN Aus der Vogelperspektive soll Kick Off 2002 wie ein Fußballspiel aussehen – tut es aber nicht.

Kick Off 2002 beweist: Nicht überall, wo Fußball draufsteht, **ist auch Fußball drin.**

Lassen Sie sich vom legendären Namen *Kick Off* nicht täuschen: Was vor Jahren auf den Homecomputern Amiga, Atari und C64 ein famoser Fußballspaß war, ist Anno 2002 auf PC ein mehr als dürftiger Versuch, den Erfolg von damals zu wiederholen. Aus der Vogelperspektive versuchen Sie, mit einer Nationalmannschaft Ihrer Wahl (ohne Originaldaten) bei diversen Meisterschaften und Pokalen als Sieger vom Platz zu gehen. Die Steuerung beschränkt sich auf die vier Richtungstasten und eine weitere für alle Aktionen wie Pass, Schuss, Foul, Abstoß. Vernünftige Spielzüge sind damit nicht möglich, die unpräzise Kollisionsabfrage und das dümmliche Verhalten der Computerfiguren passen da gut ins Bild. Dazu kommt eine grobklotzige Grafik mit lächerlichen Animationen, die auch vor einigen Jahren schon inakzeptabel gewesen wäre. Am schlimmsten ist aber, dass das Gameplay von *Kick Off 2002* nur entfernt an Fußball erinnert und so gar keinen Spaß macht. Auch der niedrige Preis von 15 Euro kann als Kaufargument kaum zählen, ist doch etwa die Budget-Version des wesentlich besseren *FIFA 2001* ähnlich erschwinglich (siehe Einkaufsführer).

GEORG VALTIN



TESTURTEIL
KICK OFF 2002

ENTWICKLER Anco	**ANBIETER** Acclaim
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 80 MB	**EMPFOHLEN** CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 80 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet -, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	21%
SOUND	7%
STEUERUNG	21%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	15%
MEHRSPIELER	25%

21


POWERPACK
Film · Specials
3 DVDs
Game
+ POSTER
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
Ab 22.03.2002
auf DVD & VHS
EIDOS
www.eidos.de
T · · Online ·
MUTUAL FILM COMPANY
www.concorde-home.de
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
CONCORDE
HOME ENTERTAINMENT

Einkaufsführer



Ab sofort Monat für Monat exklusiv in PC Games: Deutschlands größte PC-Spiele-Marktübersicht. Damit werden Preis- und Wertungsvergleiche zum Kinderspiel.

So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

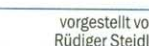
Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

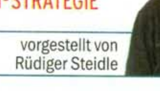
Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Battle Realms
So viel Reis gibt's sonst nur zu Hochzeiten: 3D-Strategie vom **C&C**-Erfinder, auf asiatischen Mythen basierend. Tolle Animationen, cleveres Einheiten-System, gelegentlich unübersichtlich.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 30,- | **88**



Empire Earth
Erdacht vom **AoE**-Designer: hunderte von Einheiten und Gebäuden, prachtvolle, zoombare 3D-Grafik, spannende Missionen – von der Steinzeit übers Mittelalter bis in die Zukunft.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings
Burgen, Ritter, Belagerungen: Hier erleben Sie das Mittelalter in seiner ganzen Pracht. Exzellente Kampagnen, großer Technologiebaum, tolle 2D-Grafik, Editor, stark im Mehrspielermodus.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **85**



Starcraft
Epische Science-Fiction-Saga: Drei Parteien (Terrans, Protoss, Zerg) kämpfen um die Vorherrschaft im All. Grafisch veraltet, aber ungeschlagen im Mehrspielermodus via Battle.Net.
Ausgabe: 06/98 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 10,- | **84**



Mech Commander 2
Actionreiches 3D-Echtzeit-Strategiespiel mit den Kampfrobotern des **Battletech**-Universums. Schön: Die Piloten gewinnen an Erfahrung, werden befördert und haben Boni im Kampf.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **84**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Black & White
Faszinierendes und innovatives Aufbauspiel mit traumhafter 3D-Grafik: Neben dem Ausbau der Siedlung und der Aufzucht einer Kreatur (Affe, Kuh, Tiger, etc.) lösen Sie dutzende von Quests.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,- | **92**



Die Sims
Dagegen ist **Gute Zeiten, schlechte Zeiten** ein Kindergeburtstag: Ihre Sims flirten, lästern, streiten, lernen, arbeiten und bauen ihr Häuschen aus. Einzigartig und witzig wie die Sims selbst!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**



Wiggles
Vorsicht, hohe Hardware-Anforderungen: Die 3D-Wichtel wohnen in unterirdischen Stollen, trainieren Rollenspiel-like ihre Fähigkeiten und knacken adventure-artige, knifflige Quests.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **89**



Startopia
Von den Machern von **Dungeon Keeper 2**: Bauen Sie Ihre Raumstation mit Hotels, Kliniken und Labors aus, um möglichst viele Aliens anzulocken. Komplett 3D, dennoch einfach zu steuern.
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**



Die Siedler 4
Inbegriff des Aufbau-Strategiespiels: zuckersüße Animationen, extrem detaillierte Spielwelt, sehr komplex, aber auch kampflastig. Wer's noch nicht hat: **Gold Edition** kaufen!
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Nicht ohne Grund mit „das beste **Civ** aller Zeiten" beworben. Auch wenn die typische Fitzel-Grafik geblieben ist: Spieltiefe und Handlungsfreiheit des Klassikers sind wahrhaft episch.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 50,- | **85**

Etherlords
Das Spielprinzip klassischer Sammelkartenspiele à la **Magic the Gathering**, gepaart mit aufwendiger 3D-Grafik: Top-Runden-Strategiespiel mit viel Tiefgang und tollem Fantasy-Flair.
Ausgabe: 00/00 | Fishtank Interactive | Preis: ca. € 40 | **82**

Civ: Call to Power 2
Wer günstig ausprobieren möchte, ob ihm das **Civ**-Spielprinzip überhaupt liegt (Wahrscheinlichkeit: 99 %), ist mit dieser Version bestens bedient. Grafisch nur unwesentlich schlechter als **Civ 3**.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**

Heroes Chronicles (HoMM 3)
Mit diesem Paket können Sie für einige Wochen ins **Heroes**-Fantasy-Reich mit seiner schönen Grafik versinken. Tipp: Gleich komplett als **Heroes Chronicles Collector's Edition** kaufen!
Ausgabe: 04/01 | Infogrames | Preis: ca. € 23,- | **81**





Combat Mission
Panzer General-Fans jubeln: Die Normandie-Landung ist eines von 50 packenden Szenarien (inkl. 3D-Gelände, -Armeen, -Panzern, etc.). Ausgesprochen komplex, einfach zu bedienen.
Ausgabe: 01/02 | CDV | Preis: ca. € 40,- | **72**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION



vorgestellt von Petra Maueröder



Die Gilde
Tischler, Priester oder Räuber? Alles ist möglich in der 3D-Welt von **Die Gilde**. Sie dürfen produzieren, handeln, intrigieren und bestechen – und das ausgerechnet im Köln des 15. Jahrhunderts.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**



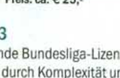
Fußballmanager 2002
Schööööööööööön: Als Trainer und Manager kämpfen Sie um Pokale und Titel. Leidlich interessante 3D-Szenen, aber dafür unnachahmliches Bundesliga-Flair dank DFB-Exklusiv-Lizenz.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**



Patrizier 2
Unglaublich komplexe Handelssimulation mit großen spielerischen Freiheiten: schöne Iso-2D-Grafik, spannende Seegefechte, einfache Bedienung, gut eingefangene Atmosphäre.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **85**



Tropico
Bienvenudo auf einer idyllischen Insel in der Karibik: Wer hier Wahlen gewinnen will, hat die Wahl zwischen Demokratie oder quietschfideler Diktatur. Hauptsache, die Kasse stimmt ...
Ausgabe: 06/01 | Take 2 | Preis: ca. € 25,- | **84**



Anstoß 3
Die fehlende Bundesliga-Lizenz gleicht **Anstoß 3** durch Komplexität und Humor aus: fachkundig umgesetzt und gut zu bedienen, allerdings nicht gerade einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **81**



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Sieben Männer, eine Frau, ein Hund: Diese Spezialisten lösen scheinbar unmögliche Aufträge im Zweiten Weltkrieg - jede(r) auf eigene Weise. Spitzengrafik, hoher Schwierigkeitsgrad! **90**
Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 50,-

Desperados
Von **Commandos** inspiriertes Taktikspiel mit zünftigem Western-Flair, riesigen Szenarien und steil ansteigendem Anspruch: Helfen Sie Cooper & Co. bei der Jagd nach Oberschurke El Diablo. **87**
Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,-



Commandos
Das Spiel, das ein ganzes Genre prägte: Ihre Elite-Soldaten schleichen, infiltrieren, überwältigen und sabotieren – mit möglichst wenig Aufsehen. Unentbehrlich: Geduld und ein gutes Auge! **81**
Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,-



Fallout Tactics
Taktik-Ableger der legendären Rollenspiel-Serie: Maximal sechs Rekruten müssen eine 20-teilige Kampagne überstehen. Düster und gut, aber arg berechenbare Gegner-KI! **79**
Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 25,-



Star Trek: Away Team
Sobald Sie Ihre Crew beisammen haben, wird's spannend: Sichtkegel ausloten, Lärm vermeiden. Nette Abwandlung des **Commandos**-Prinzips, aber grafisch unter den Möglichkeiten bleibend! **79**
Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,-



ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



NEUZUGANG
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Die PC-Games-Referenz. So müssen moderne Ego-Shooter sein: Grafisch hervorragend mit abwechslungsreichen Action- und Puzzle-Elementen. Dazu gibt es die einmalige **Star Wars**-Atmosphäre. **90**
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,-



No One Lives Forever
Der Überraschungs-Hit 2000 hat es heute noch in sich. Mit Spielwitz und dem Charme der „Swingin' Sixties" zeigt es Super-Agentin Cate Archer ihren männlichen Kollegen jetzt zum Budgetpreis. **88**
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,-



Medal of Honor: Allied Assault
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit Kino-Qualitäten à la **Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen. **86**
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,-



Return to Castle Wolfenstein (dt.)
Fantasy-Shooter mit Weltkriegsthematik. Als US-Spezialagent jagen Sie die Drahtzieher einer durchgeknallten Zombie-Sekte. Hervorragende Technik, besonders für Multiplayer-Duelle geeignet. **86**
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 40,-



Aliens vs. Predator 2
Eigentlich drei Spiele in einem: In drei unterschiedlichen Kampagnen schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten, Aliens und Predator. Sehr spannende Missionen, toller Soundtrack und super Optik. **85**
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,-



ACTION
TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Operation Flashpoint
Die perfekte Symbiose aus Ego-Shooter und Taktik-Spiel. Die Intensität einer militärischen Auseinandersetzung hat bisher kein Spiel besser hinbekommen. Jetzt als **Gold Edition** mit Add-on. **89**
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,-

Project I.G.I.
Täuschen und Tarnen stehen in diesem Einzelkämpfer-Spiel im Mittelpunkt. Nicht durch tumbes Ballern, sondern nur durch clevere Taktik müssen Sie hier bestehen. Knüller zum Mini-Preis. **88**
Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,-

Counter-Strike 1.3
Der Team-Taktik-Shooter setzt seinen Siegeszug weiter fort und ist inzwischen das weltweit anerkannte E-Sport-Spiel Nr. 1. Nach wie vor auch ein kostenloses Fan-Add-on zu **Half-Life**. **84**
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,-

Ghost Recon
Dem grafisch hervorragenden Taktik-Shooter mangelt es an richtig guter KI der Computer-Mitspieler und er ist etwas kurz geraten. Aber: jetzt auch als **Collectors' Edition** mit brandneuem Add-on. **83**
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,-

Tribes 2
Der Multiplayer-Team-Shooter lebt von seinen gigantischen Levels für bis zu 64 Spieler. Verschiedene Klassen und Fahrzeuge sind das i-Tüpfelchen und bieten etwas für jeden Geschmack. **82**
Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,-

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

Deus Ex
Immer noch state-of-the-art: Die voll manipulierbare Spielwelt und ein Hauptdarsteller, der sich rollenspielartig nach Ihren Vorlieben entwickelt. Enorme spielerische Freiheit. Wegweisend! **89**
Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,-



System Shock 2
Sehr betagt, aber nach wie vor absolut spielenswert. Das SciFi-Abenteuer ist der **Deus Ex**-Vorgänger aus der Feder der Designer-Legende Warren Spector. Gehört in jede Spielesammlung. **89**
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,-



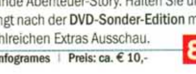
Evil Twin
Jump & Runs waren gestern, heute gibt's **Evil Twin**. Das herzerfrischende Hüpf- und Knobel-Spiel ist ideal für grafikverwöhnte jung Gebliebene und Liebhaber moderner PC-Märchen. **88**
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,-



American McGee's Alice
Die verrückten Ideen des Lewis-Carroll-Märchens sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Bisher wurde es von vielen unterschätzt, jetzt gibt es Alices fantastisches Wunderland zum Mitnahmepreis. **87**
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,-



Outcast
Mit Hirn, Charme und Pistole: Enorme Spieltiefe, genialer Soundtrack und fesselnde Abenteuer-Story. Halten Sie unbedingt nach der **DVD-Sonder-Edition** mit zahlreichen Extras Ausschau. **84**
Ausgabe: 08/99 | Infogrames | Preis: ca. € 10,-





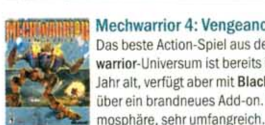
ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß



Aquanox
Spektakuläre Unterwasser-Saga aus Deutschland. Fulminantes Grafik-Feuerwerk, das insbesondere auf High-End-PCs ein Augenweide ist. Günstiger Budget-Release, leider ohne Patches. **85**
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,-

Mechwarrior 4: Vengeance
Das beste Action-Spiel aus dem **Mechwarrior**-Universum ist bereits über ein Jahr alt, verfügt aber mit **Black Knight** über ein brandneues Add-on. Tolle Atmosphäre, sehr umfangreich. **85**
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,-



Starlancer
Inoffizieller **Wing Commander**-Erbe mit erstklassiger Optik, aufregenden Missionen, aber magerer Story. Nur noch im **Microsoft Action Pack** mit **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid** zu haben. **84**
Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,-



Crimson Skies
Der Mix aus Flug-Sim und Action-Adventure bringt Jules-Verne-Szenario mit Mantel-und-Degen-Film zusammen. Nur noch im **Microsoft Action Pack** mit **Starlancer** und **Metal Gear Solid** zu haben. **83**
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,-



X: Beyond the Frontier
Ausgeklügelte Mischung aus Weltraumschlachten, tiefgründiger Hintergrundgeschichte und komplexer Wirtschaftssimulation. Optisch aber schon leicht angestaubt. Nachfolger in Vorbereitung. **80**
Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,-



ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Spielspaß pur: Endlich eine militärische Flugsimulation, die nicht nur akkurat simuliert, sondern die Luftduelle auch in eine packende und motivierende Story einbindet. Zum Classic-Preis. **88**
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,-

Comanche 4
Neufassung des Novalogic-Klassikers. Explosive Mischung aus Flugsimulation und Actionspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad und wenig Story. Vorsicht! Macht erst ab einem 1-GHz-PC so richtig Spaß. **83**
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,-

B-17 Flying Fortress 2
Übernehmen Sie die Kontrolle über die Besatzung des gleichnamigen Weltkrieg-Bombers. Optisch brillante und hervorragend recherchierte Edel-Simulation mit Rollenspiel-Elementen. **82**
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,-

Panzer Elite Special Edition
Die beste Panzer-Simulation am Markt. Sowohl für Action-Fans als auch für gewiefte Taktiker geeignet. Umfangreiche Missionen und Zusatz-Editor. Grafisch nicht mehr up to date. **80**
Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,-



IL-2 Sturmovik
Perfekte physikalische Simulation der Flugeigenschaften und erstklassige Grafik. Leider aber nur wenig spannende Missionen, außerdem sehr trocken und ohne Abenteuer-Feeling präsentiert. **77**
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,-



ACTION
GESCHICKLICHKEIT



vorgestellt von Daniel Kreiss

Rayman 2: The Great Escape
Das putzige Ubi-Soft-Maskottchen rettet seine Welt vor bösen Piraten. Und das erstmals in 3D. Aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrades alles andere als ein Kinderspiel. **83**
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,-



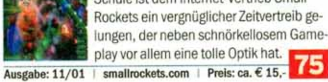
Adventure Pinball
Flipper mal ganz anders: Mit der **Unreal**-3D-Grafik erleben Sie hier eine Abenteuergeschichte auf verschiedenen Flippertischen. Wermutstropfen ist die gewöhnungsbedürftige Ballphysik. **79**
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,-



Ballerburg
Feuer frei! Im Runden-Spielprinzip nehmen Sie mit Katapulten und Kanonen gegnerische Festungen aufs Korn. Das ideale Spiel für zwischendurch oder spaßige Netzwerkduelle im Büro. **78**
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,-



Sheep, Dog 'n Wolf
Die Looney-Tunes-Zeichentrickfiguren der Warner Bros. bilden den Hintergrund für dieses herausfordernde Denk- und Geschicklichkeitsspiel, das wochenlangen Spielspaß bietet. **78**
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,-

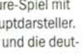


Star Monkey
Dauerfeuer! Mit dem Ballerspiel alter Schule ist dem Internet-Vertrieb Small Rockets ein vergnüglicher Zeitvertreib gelungen, der neben schnörkellosem Gameplay vor allem eine tolle Optik hat. **75**
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,-

ABENTEUER
ADVENTURES

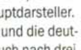
vorgestellt von Daniel Kreiss

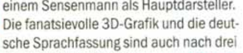
Die Flucht von Monkey Island
Der mächtigste Pirat der Adventure-Geschichte steht weiter seinen Mann. Auch im vierten Abenteuer knobeln Sie sich mit Guybrush Threepwood wieder durch ein herrliches 3D-Puzzle-Feuerwerk. **84**
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,-

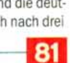




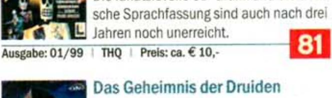
Grim Fandango
Schwarzhumoriges Adventure-Spiel mit einem Sensenmann als Hauptdarsteller. Die fanatsievolle 3D-Grafik und die deutsche Sprachfassung sind auch nach drei Jahren noch unerreicht. **81**
Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,-



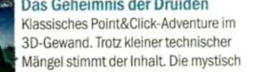








Das Geheimnis der Druiden
Klassisches Point&Click-Adventure im 3D-Gewand. Trotz kleiner technischer Mängel stimmt der Inhalt. Die mystisch spannende Story hat bissige Dialoge und überzeugende Puzzles zu bieten. **78**
Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 45,-



Monkey Island 3
Trotz angestaubter Comic-Optik funktionieren die Tüftel-Rätsel und der Wortwitz des Lucas-Arts-Adventures heute noch wunderbar. Lassen Sie sich diesen Möchtegern-Piraten-Spaß nicht entgehen. **78**
Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,-











Gabriel Knight 3
Trotz 3D ein altmodisches Adventure im besten Sinne: Rätsel lösen, Intrigen durchschauen und Gespräche führen. Nur die verquere Kameraführung und die komplizierte Bedienung trüben das Bild. **72**
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,-

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer




Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
DAS Rollenspiel-Meisterwerk! Unglaubliche Spieltiefe, originelle Aufgaben, tolle Interaktion, gigantische Monster und verschiedene Lösungswege schaffen eine perfekte Spielatmosphäre.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **91**



Gothic
Das bildhübsche Rollenspiel aus Deutschland verschlägt Sie in eine faszinierende und liebevoll designte 3D-Welt, in der Sie stets das Gefühl völliger Handlungsfreiheit haben.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**



Wizardry 8
Rundenkampfbasiertes Abenteuer alter Schule, das sich besonders durch die Freiheiten in der Charakter-Erschaffung und -Entwicklung sowie die großen Interaktionsmöglichkeiten auszeichnet.
Ausgabe: 02/02 | Sir-Tech | Preis: ca. € 60,- | **85**



Planescape Torment
Mystisch-skurriles AD&D-Rollenspiel: Ein Untoter ist auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Anfangs schwer zugänglich, entwickelt sich daraus schnell ein Rollenspiel-Vergnügen der Extraklasse.
Ausgabe: 02/00 | Virgin | Preis: ca. € 10,- | **84**



Icewind Dale
Kampflastiges Abenteuer, das sich mit ständig neuen Monstern, abwechslungsreichen Landschaften, jeder Menge Spezialgegenständen und einer spannenden Story als gelungene Mixtur erweist.
Ausgabe: 09/00 | Virgin | Preis: ca. € 10,- | **81**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer



Diablo 2
So gut hat's bisher noch keiner gemacht. Mit dem zweiten **Diablo**-Spiel erklimmt Blizzard locker den Olymp der Action-Rollenspiele. Charakter-Entwicklung und Sammelwut werden zur Sucht.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **91**

Vampire: Die Maskerade
Schaurig-schöner Rollenspiel-Mix aus Action und Abenteuer: Begleiten Sie den unglücklichen Vampir Christophe auf seiner Suche nach Liebe durch die verschiedenen Zeitalter der Moderne.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**



Darkstone
Diablo-Spielprinzip mit bunt-effektvoller 3D-Grafik. Beschränkt sich nicht nur auf Monster-Metzeleien, sondern bietet auch anständige Rätselkost. Leider ist die deutsche Sprachfassung ein Graus.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**



Nox
Das Action-Rollenspiel der **C&C**-Macher spielt sich unkompliziert und kurzweilig, ist aber in seiner Hintergrund-Story leider nur wenig vielschichtig. Toll sind die originellen Zaubersprüche.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**



Throne of Darkness
Die Spielmechanik von **Diablo**, die Helden-Party aus **Baldur's Gate** und jede Menge japanische Mythologie. Leider krankt das Erstlingswerk ehemaliger Blizzard-Mitarbeiter an der Steuerung.
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **73**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer



Dark Age of Camelot
Drei Welten, 33 Charakterklassen und deutsche Server: **Dark Age of Camelot** bietet nicht nur spielerisch mehr als die Konkurrenz, sondern punktet auch im Service-Bereich. Die klare Referenz.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**



Anarchy Online
Das SciFi-Rollenspiel besticht mit einer glaubhaften Spielwelt im **Dark Future**-Setting und lässt Solo-Spielern viele Freiräume. Nach holpriger Startphase nun weitgehend bugfrei.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**



Everquest
Der VW-Käfer der Online-Rollenspiele ist nach der optischen Generalüberholung durch die Erweiterung **Shadows of Luclin** wieder salonfähig. Profis finden hier die größte Spielwelt des Genres.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**



Asheron's Call
Microsoft hat den Durchbruch nie richtig geschafft, kann aber auf eine stabile Fangemeinde bauen und bietet mit regelmäßigen, kostenlosen Erweiterungen einen Service, der Schule machen könnte.
Ausgabe: - | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**



Ultima Online
Technisch arg angestaubt ist die Community des Klassikers immer noch gewaltig. Wer Abstriche bei Präsentation und Zugänglichkeit machen kann, bekommt eine konkurrenzlose spielerische Freiheit.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Georg Valtin




NEUZUGANG
Virtua Tennis
Anerkanntermaßen das beste Tennis-Spiel – endlich auch für PC: Spektakuläre Ballwechsel, telegene Kameraperspektiven, witzige Trainingseinheiten, Top-3D-Grafik, motivierende Weltrangliste.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 40,- | **86**



Links Championship Edition
Äußerst akkurat umgesetzte Golfsimulation: glaubwürdiges Roll-, Abprall- und Flugverhalten, zuschaltbare Hilfen, 13 Kurse, fotorealistische, aber statische 3D-Grafik. Online-tauglich!
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Virtua Pool 3, **World Championship Snooker** und **Jimmy White** spielen in der gleichen Liga – und auf hohem Niveau: **Cueball World** ist die neueste Simulation der drei und von gewohnter Güte.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**



Tennis Master Series
Nur ein Vierteljahr lang die Nr. 1 der PC-Weltrangliste: Einzel, Doppel, Schaukampf, Saison, Netzwerkmodus, realistische Animationen, gutes Ballgefühl. Nach Preissenkung zuschlagen!
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**



Microsoft Flight Simulator 2002
So echt, dass Flugschulen damit üben lassen: Flugzeuge von der Cessna bis zur 747-400, deutlich verbesserte Grafik, 3D-Cockpits. Auch als teure Profissional-Version (ca. 70 bis 80 Euro).
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

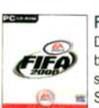
SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Georg Valtin



FIFA 2002
Bestes PC-Fußballspiel mit Ballgefühl zum Verlieben: neues, durchdachtes Passsystem, freie Tastaturbelegung, ausgezeichnete Grafik, 75 internationale Teams, 16 Ligen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**

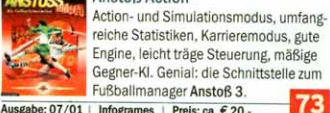
FIFA 2001
Spielt sich geringfügig anders als der Vorgänger: Viele **FIFA 2000**-Tricks funktionieren nicht mehr. Noch nicht im Preis gesenkt – deshalb lieber gleich zum neueren **FIFA 2002** greifen!
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



FIFA 2000
Der günstigste Einstieg in den Profi-Fußball: realistische Spieler-Animationen, sinnvolle Kameraperspektiven, präzise Steuerung. Stark: der Soundtrack von Robbie Williams!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



UEFA Challenge 2001/2002
Alles offiziell: Teams, Sponsoren, Logos, Stadien. Hoher Wiedererkennungswert der Kicker, gute Animationen, aber schludrige Steuerung. Nach der Preissenkung eine Überlegung wert.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 35,- | **73**



Anstoß Action
Action- und Simulationsmodus, umfangreiche Statistiken, Karrieremodus, gute Engine, leicht träge Steuerung, mäßige Gegner-KI. Genial: die Schnittstelle zum Fußballmanager **Anstoß 3**.
Ausgabe: 07/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Georg Valtin



NHL 2002
Nur live noch schöner: Spektakuläre Eishockey-Action, unübertroffene Präzision, atemberaubende Grafik. Neu: Freizuspielende NHL-Sammelkarten sorgen für Motivationsschübe.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**

NBA Live 2001
Zu dieser Basketball-Simulation gibt es keine Alternative: Grafik auf höchstem Niveau, umfangreiches Spielermanagement, raffinierte Spielzüge. Nachfolger kommt erst Ende 2002.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**



Madden NFL 2002
American Football für Genießer: EA-Sports-typische, exzellente Grafik, Original-NFL-Lizenz mit allen Teams und Spielern, professionelle Aufmachung (Menüs, Musik, Kommentar).
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**



NHL 2001
Die komplette US-Profiliga in einem Spiel: nach wie vor vorzeigbare Grafik, fachkundiger Kommentar, realistische Steuerung. Weil preislich identisch: **NHL 2002** vorziehen.
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



NHL 2000
Der Stanley-Cup zum Greifen nah – auch für Besitzer schwächerer PCs (ab Pentium 200, 32 MB RAM). Nonstop-Eishockey-Action, souverän kommentiert, brillant in Szene gesetzt.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

SPORT
MOTORSPORT

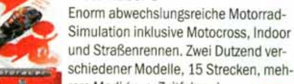
vorgestellt von Harald Wagner



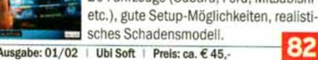
Colin McRae Rally 2.0
Hinter dem Steuer von Ford Focus oder Mini Cooper driften Sie durch Haarnadelkurven. Prima simuliertes Fahrgefühl, große Auswahl an Strecken, Optionen, Fahrzeugen und Spielmodi.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**



Grand Prix 3
Nach wie vor beste Formel-1-Simulation mit vielen Fahrhilfen, Modi und Setup-Optionen. Nachteile: vier Jahre alte Saison-Daten, veraltete Grafik, identisches Fahrmodell für alle Autos.
Ausgabe: 09/00 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **86**



Moto Racer 3
Enorm abwechslungsreiche Motorrad-Simulation inklusive Motocross, Indoor und Straßenrennen. Zwei Dutzend verschiedener Modelle, 15 Strecken, mehrere Modi (u. a. Zeitfahren).
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**



Rally Championship 2002
Top-Rallye-Simulation mit 24 Strecken (u. a. in England, USA), fünf Spielmodi, 20 Fahrzeuge (Subaru, Ford, Mitsubishi etc.), gute Setup-Möglichkeiten, realistisches Schadensmodell.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**



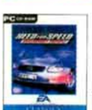
Rally Trophy
Grafisch brillante, anspruchsvolle Rallye-Simulation mit zwölf Oldtimern der 60er- und 70er-Jahre (u. a. Mini Cooper, Opel Kadett etc.) und großer Streckenauswahl. Für Fortgeschrittene!
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner




NEUZUGANG
Tony Hawk's Pro Skater 3
Ob in der Halfpipe oder auf dem Gelände: Tony Hawk macht in der dritten Auflage erneut eine spektakuläre Figur. Fantastische Grafik, perfekte Steuerung, enorme Langzeitmotivation.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **91**



Need for Speed: Porsche
„My friends all drive Porsche" – Sie auch? Von den Klassikern bis zum 911 Turbo stehen alle Baureihen zur Probefahrt bereit. Technisch nach wie vor der führende Funracer auf dem PC-Markt.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Fetzige Musik, atemberaubende Stunts, verwegene Tricks, sauber designte Parcours und Überraschungen am laufenden Meter. Inbegriffen: Szenario-Editor. Bestandteil von **Gold Games 5**!
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**



Mat Hoffman's Pro BMX
Basiert auf einer erweiterten **Tony Hawk**-Engine: Mit Ihrem BMX-Rad vollführen Sie tollkühne Tricks und Combos auf abgefahrenen Parcours. Editor und Zweispielermodus gibt's als Zugabe.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**



Need for Speed: Brennender Asphalt
Rasen Sie mit Z3, SLK, F50 oder 911 durch Deutschland oder Frankreich. Karrieremodus, Turniere, Einzelrennen, Polizeiverfolgungsmodus, sichtbare Blechschäden an den Luxusschlitten.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **74**

ZUSATZ-CD UND ADD-ONS VON A-Z

Age of Empires 2: The Conquerors



Grandiose Zusatz-CD für das einstige Referenz-Strategiespiel: Hunnenkönig Attila und Spanien-Nationalheld El Cid sind die Hauptdarsteller in zwei von fünf neuen Kampagnen. Elf neue Einheiten, zwei Dutzend frische Technologien.

Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- **85**

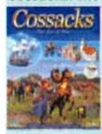
Black & White: Insel der Kreaturen



Sammlung von Mini-Spielchen, die mit **B&W** nur den Schauplatz gemein haben: Ihre Kreatur erzieht das plüschige Küken Tyke und löst mit ihm Aufgaben (Murmeln, Bowling, Fußball etc.). Drei neue Kreaturen, kein Aufbau-Part!

Ausgabe: 04/02 | Electronic Arts | ca. € 30,-, 72 % **72**

Cossacks: The Art of War



Gehaltvolle Zusatz-CD für das erfolgreiche Echtzeit-Strategiespiels im historischen Gewand: fünf Kampagnen mit 30 Missionen, zwei neue Nationen (Dänemark, Bayern), mehr Schiffe, neue Einheiten-Befehle, Karteneditor u. v. m.

Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**

Die Siedler 4: Die Trojaner u. d. Elixier der Macht



Das beste **Siedler** 4-Add-on: faire, abwechslungsreiche und vor allem originelle Missionen. Fünf starke Einzelspieler-Kampagnen (die Hauptkampagne spielt mit den neuen Trojanern), über 50 Karten und witzige Mehrspielermodi.

Ausgabe 02/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**

Die Sims: Das volle Leben

Bedarf an neuen Tapeten, Möbeln, Fliesen? Lust auf neue Karrieren – etwa als Hacker, Sekten-Führer oder TV-Moderator? Das erste der bald vier Add-ons beschert Ihren Sims in erster Linie einen optischen Tapetenwechsel.

Ausgabe: 10/00 | Electronic Arts | ca. € 15,- **80**

Die Sims: Party ohne Ende



Ihre Sims lassen's kräftig krachen – und feiern die Feste, wie sie fallen: mal romantisch am Lagerfeuer, mal beim Techno-Rave. 100 Gegenstände, fünf Musikstile, fünf Tänze, drei Themenbereiche (u. a. Western, Hawaii).

Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**

Grand Prix 3: Saison 2000



Aufgewertete Grafik und Sound (Boxenfunk), neues KI-System und natürlich alle 17 WM-Strecken und Teams der 2000er Saison – ein deutliches Atmosphäre-Plus gegenüber **GP 3** (Saison 1998). Nur für echte Fans!

Ausgabe: 09/01 | Infogrames | ca. € 20,- **85**

Operation Flashpoint: Red Hammer



Umgekehrte Vorzeichen: Die 20-teilige Kampagne des Add-ons lässt Sie diesmal aufseiten der Sowjets als Dmitri Lukin kämpfen. Mehr Fahrzeuge, mehr Waffen, mehr Zwischensequenzen. Für **Flashpoint**-Profis empfehlenswert!

Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Pharao: Kleopatra – Königin des Nils



Tut Ench Amun, was Nofre täte? Finden Sie's raus: vier Kampagnen, zwölf Szenarien, mehr Bauwerke (u. a. Grabkammern von Ramses), neue Berufsgruppen (Maler) und wie immer viele Feinde und Naturkatastrophen.

Ausgabe: 09/00 | Vivendi-Universal | ca. € 25,- **81**

Tropico: Paradise Island



Werden Sie als Inselreich-Herrscher auch mit existenzbedrohenden Algenteppichen und Hurrikanen fertig? 20 neue Szenarien, zusätzliche Charaktere (Öko-Tourist, Pauschal-Urlauber) und Gebäude (Duty-free-Shop, Jachthafen etc.).

Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Erweiterungs-CD für eines der umfangreichsten PC-Spiele überhaupt und ein würdiger **BG 2**-Abschluss. Sie haben die Wahl, ob Sie mit Ihren alten Recken weitermachen oder mit einer neuen Klasse beginnen.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache



Eine erstaunlich umfangreiche Erweiterung: witzige Videosequenzen, eine komplett neue Partei (Yuris Armee), 14 Missionen, abgefahrene Schauplätze (Hollywood, Kairo), neue Einheiten und zehn Multiplayer-Karten. So sollen Add-ons aussehen.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

Diablo 2: Lord of Destruction



Zwei neue Charaktere (Attentäterin und Druide), eine im Vergleich zum Basisspiel höhere Auflösung von 800x600 Bildpunkten, Dutzende neuer Gegner, Rüstungen und Waffen, neue Schauplätze sowie überarbeitete Zaubersprüche.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi-Universal | ca. € 30,- **90**

Die Siedler 4 Mission-Disk



Mehr vom Gleichen: 18 solide Missionen für Blue Bytes Aufbau-Strategiespiel, fünf Kampagnen, Zufallskartengenerator, aber keine neuen Gebäude oder Einheiten. Der Clou ist der Karteneditor, mit dem sich eigene Spiel-Szenarien anfertigen lassen.

Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Hot Date



Im dritten **Sims**-Add-on wird geflirtet, was das Zeug hält: Im neuen Innenstadt-Bereich (inklusive Bar und Shops) lassen Sie Ihre Sims miteinander anbandeln. 100 Objekte (unter anderem ein Whirlpool), viele witzige Features.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**

Ghost Recon: Desert Siege



Ein mehr oder minder fiktives Krisengebiet in Afrika ist der Schauplatz der Zusatz-CD zum Taktik-Shooter, wo Sie für die Eliteeinheit GHOST und die Blauhelm-Truppen agieren. Acht neue Missionen, neue Gegner und Fahrzeuge.

Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**

Icewind Dale: Herz des Winters



Ausgesprochen schwieriges Add-on zum coolen Bioware-Rollenspiel: viele Kämpfe, taffe Gegner, schöne Quests. Nur für erfahrene, ausdauernde Rollenspieler! **Icewind Dale**-Helden können übernommen werden.

Ausgabe 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **82**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse



Fast ein **Patrizier 3**: Üppiges Add-on zur Top-Wirtschaftssimulation. Anspruchsvolle Missionen, grafisch komplett überarbeitet, neue Gebäude, Komfort-Funktionen, verbessertes Gegnerverhalten und vieles mehr.

Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

Sudden Strike Forever



Der „Rückwärtsgang" für Panzer ist nicht die einzige Neuerung im Echtzeit-Strategiespiel: 30 Zusatz-Einheiten, Karten- und Missions-Editor, vier Kampagnen, zwölf Multiplayer-Missionen etc. Aber nur für erfahrene Spieler geeignet!

Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**

Zeus: Poseidon – Herrscher von Atlantis



Nicht verwandt und nicht verschwägert mit dem gleichnamigen Walt-Disney-Film: Neue Götter, Monster, Helden und Monumente bilden den Rahmen für spannende, aufwendig gemachte Aufbau-Strategie-Missionen. Inklusive Editor!

Ausgabe: 09/01 | Vivendi-Universal | ca. € 25,- **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

Diablo 2 Battle-Chest



Deluxe-Version des (noch) führenden Action-Rollenspiels: das Original-**Diablo 2**, die exzellente Zusatz-CD **Lord of Destruction** (inkl. höherer Auflösung) plus zwei amtlicher Lösungsbücher. Schlicht, aber süchtig machend.

Vivendi-Universal | ca. € 45,- **91**

Play the Games Vol. 4



15 Spiele, ein Preis. Top: **Grand Prix 3**, **Sim City 3000**, **Tomb Raider 4**, **Commandos: Im Auftrag der Ehre**. Allenfalls zweite Wahl: **Bundesliga Stars 2001**, **Theme Park World**, **Daikatana**, **Urban Chaos**, **Abomination**, **V-Rally 2**.

Infogrames | ca. € 35,- **86**

Age of Empires 2 Gold-Edition



Gut, wenn Ihr Home ein Castle ist: episches Echtzeit-Strategiespiel inklusive Add-on mit mittelalterlichen Promis (Barbarossa, Johanna von Orleans u. v. m.). Stimmungsvolle Ritterschlachten, schöne Iso-Grafik, 50 Missionen!

Microsoft | ca. € 55,- **85**

Die Siedler 4 Gold



Endlich komplett: putziges Aufbau-Strategiespiel plus Mission-Disk plus **Trojaner**-Add-on. Vier spielbare Völker (Römer, Wikinger, Mayas, Trojaner), 14 Kampagnen und 100 Missionen, Karteneditor, viel Bonus-Material.

Ubi Soft | ca. € 50,- **85**

Gold Games 5



Exzellente, 15-teilige Sammlung! Highlights: **Die Siedler 3**, **Tony Hawk's Pro Skater 2**, **Star Trek: Voyager – Elite Force**, **Pro Rally 2001**, **Rainbow Six – Rogue Spear**, **Rayman 2**. Wenige Krücken (**Flanker 2.0**, **Close Combat**).

Ubi Soft | ca. € 20,- **84**

Sudden Strike Gold



Knifflige Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg: riesige Schlachten, realistische Einheiten, Erfahrungssystem u. v. m. Das Gold-paket umfasst außerdem die gut gemachte Zusatz-CD **Sudden Strike Forever**.

CDV | ca. € 45,- **84**

Half-Life Generation 3



Ego- und Taktik-Shooter mit Referenz-Qualitäten – spielerisch edel, grafisch abgehängt: **Half-Life Game of the Year Edition** (dt.), die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** plus der beliebteste Online-Shooter: **Counter-Strike**.

Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**

Pharao Gold



Der **Caesar 3**-Nachfolger in bewährter Impressions-Qualität: Als gottgleicher Herrscher im antiken Ägypten huldigen Sie Gottheiten, bauen Pyramiden und verteidigen Ihre Stadtstaaten gegen Römer. Inklusive des **Kleopatra**-Add-ons.

Vivendi-Universal | ca. € 33,- **81**

Tomb Raider 2 – 4 Collector's Value



Nur auf DVD zu haben: Die Folgen 2 bis 4 der legendären Action-Adventure-Serie. Hüpfen, hangeln, rätseln, ballern von und mit der ansehnlichen Archäologen-Amazone Lara Croft. Die Disk enthält Bildschirmschoner und weitere Extras.

Eidos Interactive | ca. € 50,- **81**

Star Wars Battle Pack

Auf in den Krieg der Sterne gegen die dunkle Seite der Macht: **Rogue Squadron**, **X-Wing Alliance** (beides Weltraum-Actionspiele) und das lausige 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Force Commander** in einer Sammlung.

THQ | ca. € 20,- **78**

Operation Flashpoint Gold-Edition



Kalter Krieg unter null: Aufseiten der USA (Hauptprogramm **Cold War Crisis**) oder Sowjets (Add-on **Red Hammer**) kämpfen Sie an vorderster Front um fiktive Inseln. Realistischer, packender Taktik-Shooter mit ausgezeichnetem Editor!

Codemasters | ca. € 45,- **89**

Play the Games Vol. 3



Inzwischen veraltetes Paket ehemaliger Top-Spiele inklusive **Outcast**, **Driver**, **Dark Project**, **Commandos**, **Tomb Raider 3**, **Dungeon Keeper 2**, **Dune 2000**, **Warzone 2100**, **Populous 3**, **Supreme Snowboarding**, **Die Völker**, **Silver**.

Eidos Interactive | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition



Enthält neben dem erfolgreichsten Aufbau-Strategiespiel die Zusatz-CD **Neue Inseln, neue Abenteuer** (inklusive Karteneditor und neuen Missionen). Sehr genügsam – läuft ab einem Pentium mit 100 MHz und 16 MByte RAM.

Infogrames | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2 Gold-Edition



Historisch fundierte, komplexe Wirtschaftssimulation mit feiner Grafik: Als aufstrebender Kaufmann des 13. Jahrhunderts dürfen Sie bauen, produzieren und handeln. Die umfangreiche Zusatz-CD **Aufschwung der Hanse** ist inklusive.

Infogrames | ca. € 28,- **85**

Microsoft Action Pack



Enthält das **Wing Commander**-ähnliche **Starlancer**, den Taktik-Shooter **Metal Gear Solid** und die abgedrehte Light-Flugsimulation **Crimson Skies**, bei der Sie als Doppeldecker-Luftpirat durch ein fiktives 1937 brettern.

Microsoft | ca. € 35,- **84**

Star Trek: Voyager – Elite Force + Add-on



Der beste Ego-Shooter aus dem **Star Trek**-Universum: Grafik auf hohem Niveau (**Q3**-Engine), gute Story, **Voyager**-Flair, aber schwache KI. Das Manko der kurzen Spielzeit gleicht das hervorragende Add-on aus, das gleich mitgeliefert wird.

Activision | ca. € 30,- **84**

Anstoß Meister-Edition



Fußballmanager (**Anstoß 3**) und Fußballsimulation (**Anstoß Action**) in einem Paket. Beide für sich schon sehr gut, im Team konkurrenzlos. Denn: Die Spiele lassen sich kombinieren – erst wird gemanagt, dann gekickt.

Infogrames | ca. € 35,- **81**

Totally Rollercoaster



Rollercoaster Tycoon plus Add-on **Loopy Landscapes**. Geniales Vergnügungspark-Aufbauspiel mit putziger 2D-Grafik: Begeistern Sie Ihre Besucher mit selbst konstruierten, realistischen Achterbahnen – inkl. Loopings, Steilkurven und Korkenziehern.

Infogrames | ca. € 35,- **78**

Soul Reaver 1+2 Collector's Value



Düster-mystisches Action-Adventure mit komplexen Puzzles: Als Vampir Raziel kämpfen Sie mit Zaubersprüchen und Waffen gegen Geister und Dämonen. Als Bonus auf DVD: Soundtrack, Wallpaper, Bildschirmschoner u. v. m.

Eidos Interactive | ca. € 50,- **80**

Rainbow Six Collector's Edition



Der legendäre Anti-Terror-Taktik-Shooter als Rundum-glücklich-Paket: Enthält **Rainbow Six** plus Mission-Pack Eagle Watch, **Rogue Spear** plus Mission Pack **Urban Operations**. Mitgeliefert werden außerdem Mauspad, T-Shirt und Poster.

Ubi Soft | ca. € 35,- **77**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: Die schlechtesten Spiele im Händlerregal



Gurke des Monats

Cubix: Race 'n Robots

Fehlende Kollisionsabfrage, wirkungslose Power-ups und mangelhaftes Geschwindigkeitsgefühl machen Cubix zum Schneckenrennen.

Anbieter: Infogrames | Preis: € 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
The Three Stooges	Blackstar	19	05/02	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 32,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Defender of the Crown	Blackstar	28	05/02	€ 20,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 20,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-
Championship Surfer	Learning Co.	39	04/01	€ 40,-
Starpeace	Infogrames	39	03/01	€ 45,-
The Grinch	Konami	39	02/01	€ 25,-
E-Racer	Koch Media	40	06/01	€ 40,-
Schizm	Infogrames	40	03/02	€ 14,-
Real War	Simon & Schuster	41	01/02	€ 40,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: Alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Spiel des Monats

Star Wars : Jedi Knight 2 – Jedi Outcast

Lucas Arts hat's nicht verlernt. Das Action-Epos schlägt alle aktuellen Ego-Shooter um Längen. Klasse Grafik, abwechslungsreiches Gameplay und natürlich der geniale Star-Wars-Soundtrack zaubern eine unvergleichliche Spiel-Atmosphäre. Sichern Sie sich unbedingt Ihr Exemplar!

Anbieter: Activision | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1193 A. D.	21	01/02	€ 20,-
Achterbahn Designer	34	02/02	€ 35,-
Alfred Hitchcock: The Final Cut	61	02/02	€ 40,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-
Atlantis	44	01/02	€ 40,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-
Bacteria	20	02/02	€ 32,-
Ballerburg	78	01/02	€ 35,-
Ballistics	69	02/02	€ 32,-
Battle Realms	88	01/02	€ 30,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Car Tycoon	36	02/02	€ 40,-
Casino Tycoon	63	02/02	€ 40,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Comanche 4	83	01/02	€ 50,-
Combat Mission	72	01/02	€ 40,-
Comic Kicker Europa	4	02/02	€ 15,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Dark Age of Camelot	84	01/02	€ 50,-
Das verrückte Labyrinth	43	01/02	€ 25,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-
Druuna: Morbus Gravis	38	02/02	€ 40,-
Earth 2150: Lost Souls	79	01/02	€ 20,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-
Empire Earth	87	01/02	€ 45,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Erotica Island	1	02/02	€ 10,-
Etherlords	82	01/02	€ 40,-
Eurofighter Typhoon	88	02/02	€ 15,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	38	02/02	€ 35,-
FIFA 2002	88	01/02	€ 45,-
Flight Simulator 2002	76	01/02	€ 60,-
Frank Herbert's Dune	55	01/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Goofy Skateboarding	54	02/02	€ 25,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Harry Potter: Stein der Weisen	60	01/02	€ 50,-
Hot Wheels: Jetz	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Diamantenfieber	48	03/02	€ 25,-
Hundred Swords	37	01/02	€ 30,-
IL-2 Sturmovik	77	01/02	€ 40,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
Insane	73	02/02	€ 20,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-
Jerusalem: Die heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
Jimmy White's Cueball World	84	02/02	€ 30,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Knights & Merchants	50	01/02	€ 25,-
Loch Ness	51	02/02	€ 35,-
Lucky Luke: Im Westernfieber	56	01/02	€ 30,-
Master Rallye	74	01/02	€ 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Mat Hoffman's Pro BMX	76	01/02	€ 35,-
Matchbox Emergency Patrol	10	02/02	€ 25,-
Medal of Honor: All. Assault (dt.)	86	02/02	€ 40,-
Medicopter 117 (Vol. 2)	62	01/02	€ 25,-
Megarace 3: Nanotech Disaster	69	02/02	€ 40,-
Meister Trainer Saison 01/02	61	01/02	€ 40,-
Melker: Die Elchjagd	7	02/02	€ 15,-
Moto Racer 3	82	01/02	€ 44,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
NYR: Das fünfte Element	73	01/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Offroad	51	02/02	€ 15,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Parkan: Iron Strategy	73	01/02	€ 40,-
Pepsi Max Extreme Sports	66	03/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Pinball Ten	44	02/02	€ 15,-
Planet der Affen	56	01/02	€ 40,-
Pool of Radiance 2 (dt.)	70	02/02	€ 60,-
Power Rangers: Time Force	13	02/02	€ 35,-
Primitive Wars	54	03/02	€ 25,-
Rally Championship 2002	82	01/02	€ 45,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Real War	41	01/02	€ 40,-
Return to Castle Wolfenstein (dt.)	86	01/02	€ 45,-
RTL Skispringen 2002	72	01/02	€ 30,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Sega GT	59	02/02	€ 30,-
Serious Sam: Second Encounter	73	02/02	€ 30,-
Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Silent Hunter 2	53	01/02	€ 45,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Software Tycoon	31	01/02	€ 25,-
Soul Reaver 2	80	01/02	€ 50,-
Star Trek: Armada 2	79	01/02	€ 35,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
Star Wars Galactic Battlegrounds	70	01/02	€ 45,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Supercar Street Challenge	62	01/02	€ 40,-
Takeda	59	02/02	€ 40,-
Tennis Master Series	82	01/02	€ 40,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Art of Magic	69	01/02	€ 40,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Toon Car	59	01/02	€ 30,-
Trainz	57	03/02	€ 50,-
Tribes 2	82	04/02	€ 13,-
Tropico	84	02/02	€ 25,-
UEFA Champ. League 2001-2002	73	02/02	€ 15,-
USA Raser	57	02/02	€ 35,-
Versailles 2	51	03/02	€ 35,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
War Commander	52	02/02	€ 40,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Wer wird Millionär? 2	69	02/02	€ 35,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Wizardry 8	85	02/02	€ 60,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Zorro	55	01/02	€ 35,-



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Beim Kauf haben Sie im Wesentlichen die Wahl zwischen Chips von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon) und ST Microelectronics (Kyro 1 und 2). Wer nicht mehr als 200 Euro ausgeben möchte, ist mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/-460-Platinen gut bedient. Eine Alternative ist die Radeon 7500 von Ati. Achten Sie auch auf eine ausreichende Speicherausstattung (64 MByte sind Standard). Ein TV-Ausgang ist nur dann erforderlich, wenn Sie DVDs auf dem PC abspielen und am Fernseher anschauen. Tipp: Gehen Sie vom Hauptprozessor aus und entscheiden Sie dann, wie viel Sie investieren möchten.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Low End bis 100 Euro	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bis 200 Euro	High End bis 300 Euro	Luxus bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz) / Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERBLICK DER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chip-Takt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnitts-Preis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz (DDR)	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce 2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce 2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz (DDR)	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce 2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz (DDR)	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce 3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz (DDR)	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce 3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz (DDR)	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce 3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz (DDR)	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce 4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce 4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz (DDR)	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce 4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz (DDR)	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce 4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz (DDR)	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce 4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz (DDR)	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz (DDR)	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz (DDR)	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz (DDR)	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz (DDR)	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500XT 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/550 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/400 MHz (DDR)	2,0
Tornado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/400 MHz (DDR)	2,2
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/400 MHz (DDR)	2,2
3D Prophet II Ti	Guillemot	Geforce2 Ti	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	250/400 MHz (DDR)	2,2
SP7100M4 (4ns)	Sparkle	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/400 MHz (DDR)	2,3
Radeon 7500 OEM	Powermagic	Radeon 7500 OEM	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	270/230 MHz (DDR)	2,3
3D Prophet 4500	Guillemot	Kyro II	Ca. € 100,-	64 MB SDR-SDRAM	175/175 MHz	2,5
MX400 Pro-VT32S	MSI	Geforce2 MX-400	Ca. € 105,-	32 MB SDR-SDRAM	200/183 MHz	2,6
3D Blaster4 MX-420	Creative	Geforce4 MX-420	Ca. € 150,-	64 MB SDR-SDRAM	250/166 MHz	2,6

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/650 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/650 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4400	Creative	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/550 MHz (DDR)	1,6
V8200 T5 Deluxe	Asus	Geforce3 Ti-500	Ca. € 500,-	64 MB DDR-SDRAM	240/500 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet III Ti-500	Hercules	Geforce3 Ti-500	Ca. € 450,-	64 MB DDR-SDRAM	240/500 MHz (DDR)	1,7
Tornado Geforce3 Ti-500	Innovision	Geforce3 Ti-500	Ca. € 385,-	64 MB DDR-SDRAM	240/500 MHz (DDR)	1,7
V8200 T2 Deluxe	Asus	Geforce3 Ti-200	Ca. € 290,-	64 MB DDR-SDRAM	175/400 MHz (DDR)	1,8
GV-GF3200	Gigabyte	Geforce3 Ti-200	Ca. € 320,-	64 MB DDR-SDRAM	175/400 MHz (DDR)	1,9
Radeon 8500	Powermagic	Radeon 8500 LE	Ca. € 280,-	64 MB DDR-SDRAM	250/500 MHz (DDR)	1,9
G3Ti200 Pro-VT	MSI	Geforce3 Ti-200	ca. € 230,-	64 MB DDR-SDRAM	175/400 MHz (DDR)	1,9

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
650-B	Spiffy	€ 76,-	20 Watt	Analog	2,5

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 306,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9
ACS56	Altec	€ 168,-	70 Watt	Analog/digital	2,1

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, Seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
Wingman Rumble Pad	Logitech	€ 39,-	9	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5
Wireless Keyboard & Mouse	Trust	€ 50,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,6

BOROS



EIN NEUES, GROSSES, GLITZERNDES DING, WIE DU NOCH KEINS GESEHEN HAST. DRÜCK DIE KNÖPFE. ES GEHÖRT DIR. ES IST FUNKY, STYLISH, KREATIV. ES IST 24 STUNDEN FÜR DICH DA. ES IST 24 STUNDEN WELTWEIT VERNETZT, 24 STUNDEN INTERAKTIV MIT DIR. HOL ES DIR AUFS TV, HOL ES DIR AUF DEN PC. SIEH ES AN, ES IST SCHÖN UND INTERESSANT. ES KLINGT GUT. ES TUT JEDE SEKUNDE ETWAS NEUES UND HEISST VIVA^{PLUS}.



Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast

„Die Augen können dich täuschen, Luke ..." Keine Täuschung ist dagegen unsere **16-seitige Komplettlösung zum Action-Highlight!**

Die dunkle Seite der Macht ist mal wieder am Rumoren und schmiedet finstere Pläne im Universum. Doch die bösen Schergen des Imperiums haben nicht mit den Tipps&Tricks-Jedis gerechnet. Eingeschlossen in der Redaktion, hat das gesamte Team sämtliche Missionen mehrfach durchgespielt, alle Rätsel gelöst und schließlich den finsteren Jedi Desann besiegt. Als Resultat dieses langen Spielmarathons können wir Ihnen eine detaillierte Komplettlösung präsentieren, die wirklich keine Fragen mehr offen lassen sollte. Und Fragen werden garantiert auftauchen, denn **Jedi Outcast** ist selbst im mittleren Schwierigkeitsgrad an etlichen Stellen eine verdammt harte Nuss, die teilweise an die Rätselakrobatik einer gewissen englischen Archäologin erinnert.



Star Trek: Bridge Commander

Der Weltraum – unendliche Weiten. Endlich können Sie die Abenteuer im Star-Trek-Universum hautnah auf der Brücke als kommandierender Offizier erleben. Damit die Sternenflotte voll und ganz zufrieden mit Ihnen sein kann, finden Sie bei uns die wichtigsten Einsteigertipps. Danach sollte es Ihnen leicht fallen, Ihre Crew kompetent zu befehligen.



Die Gilde

Es darf gehandelt, betrogen, gelogen und gekämpft werden. Kaum eine Wirtschaftssimulation bietet so viele unterschiedliche Möglichkeiten wie **Die Gilde**. Unsere vier Seiten Tipps helfen Ihnen beim Start in eine erfolgreiche Dynastie. Egal ob Würfelspiel, Duell, Handel oder dunkle Machenschaften – wir geben fundierte Ratschläge zu allen Lebenslagen im Spiel.

Cultures 2

Eine harmonische Dorfgemeinschaft ist etwas Schönes. Aber bevor es erst mal so weit ist, müssen Sie allerhand Regeln beherzigen. Denn jeder Einwohner Ihres beschaulichen Dorfes wünscht sich ausreichend Nahrung und ein Dach über dem Kopf. Auf vier Seiten geben wir Ihnen Tipps, wie Sie ein hübsches Dorf und eine erfolgreiche Wirtschaft aufbauen.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. C&C: Renegade, Komplettlösung
2. Civilization 3, Allgemeine Tipps
3. Medal of Honor: Allied Assault (dt.), Multiplayer-Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Return to Castle Wolfenstein (dt.), Multiplayer-Tipps
2. Empire Earth, Cheats
3. Return to Castle Wolfenstein (dt.), Cheats

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Hallenscherz bei FIFA 2002

Alle Jahre wieder wird's April – auch wenn die Ausgabe 04 schon im März erscheint. Dieses Jahr musste die große FIFA-Gemeinde daran glauben und, die Reaktionen haben es gezeigt, der berühmte Hallenmodus sorgt immer noch für Zündstoff. Natürlich verwehren wir niemandem den Ehrgeiz, vielleicht doch noch den Beweis zu erbringen, dass es die Halle gibt. Da bekommt der Ausdruck „wochenlanger Spielspaß" doch wieder einen ganz neuen Sinn. Die Halle bleibt aber für alle Spieler wohl doch eher nur Wunschgedanke.

SONNIGE APRIL-GRÜSSE, DIE PCG-REDAKTION

Korruptionsprobleme bei Civilization 3

Ich habe jetzt, nachdem ich ewig als Monarch herrschte, beschlossen, Wahlen in meinem Volk zuzulassen; sprich die Demokratie erlaubt und freute mich auf erheblich sinkende „Korruption" und „Verschwendung", so wie das Handbuch es auch verspricht. Aber siehe da:

Es ist immer noch abhängig von der Hauptstadt, wie viel Korruption und Verschwendung in den Städten herrscht und die Werte sind kaum geringer als in der Monarchie!? Wer kann (meinem Volk) helfen?

MAJORS, IM FORUM



Jochen Gebauer:

Korruption hängt in JEDER Regierungsform stark damit zusammen, wie weit die Städte von der Hauptstadt entfernt sind. Allerdings wird die Hauptstadt selbst und alle nahen Städte in der Monarchie wesentlich weniger Korruption generieren als im Despotismus. Städte, die sehr weit von der eigenen Hauptstadt entfernt sind (anderer Kontinent) werden immer haufenweise Korruption und Verschwendung haben. Da hilft keine Regierung.

Die siebte Mission bei Operation Flashpoint

Ich hänge bei der Mission „Montignac Must Fall" fest. Immer wenn ich den Wald betrete, wird das Spiel als verloren beendet. Ich habe aber alles so gemacht, wie in der Lösung beschrieben.

TOBIAS MAJEWSKI, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

In der Ursprungsversion kam es des Öfteren zu einigen Logikfehlern im Spiel. Schauen Sie sich dazu einmal genau das Debriefing an, wenn Sie scheitern. Sie müssen eine akzeptable Wertung erreichen, damit die Mission bestanden ist. Das heißt, wenn Sie die Mission beispielsweise ohne einen einzigen Abschuss hinter sich bringen, wird sie in der Regel mit drei roten Kreuzen und damit als verloren gewertet, selbst wenn Sie den Wald erreichen. In der Regel hilft es, die Mission neu zu starten. Auf jeden Fall sollten Sie auch alle offiziellen Patches installiert haben.

Cheats zu C&C: Renegade ?

Hallo, ich hätte gerne einige Cheats zu Command & Conquer: Renegade!

DANIEL STEGER, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Richtige Cheats sind zurzeit (Stand 13.03.02) noch nicht verfügbar – aber es gibt zum Beispiel einen Trick, um das Zeitlimit im Multiplayer-Training zu deaktivieren. Legen Sie dazu als Erstes eine Sicherheitskopie der Datei „svrcfg_skirmnish.ini" in Ihrem Spielverzeichnis \data\ an. Öffnen Sie nun die Originaldatei mit einem Texteditor und ändern Sie den Eintrag hinter „gametime" auf 0. Jetzt können Sie endlos spielen. Sie können in der gleichen Datei auch den Wert für die Start-Credits ändern.



ERFOLGSSTATISTIK Achten Sie darauf, dass Sie eine akzeptable Missionswertung erreichen (gelber Rahmen). Ansonsten kann es schon mal zu den erwähnten Logikfehlern kommen.

Die PC-Games-Spiele-Experten

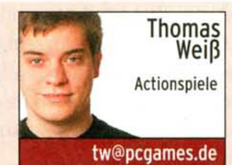

Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de


Petra Maueröder – Strategiespiele – pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Lars Theune – Action- & Sportspiele – lt@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

```
[Settings]
TimeLimitMinutes=25
RadarMode=1
Port=4848
IsDedicated=no
IsAutoRestart=no
IsPassworded=no
IsQuickMatch=no
IsLaddered=no
RemixTeams=no
CanRepairBuildings=yes
DriverIsAlwaysGunner=yes
SpawnWeapons=no
UseLagReduction=yes
IsFriendlyFirePermitted=no
IsTeamChangingAllowed=yes
IsClanGame=no
MaxPlayers=1
BaseDestructionEndsGame=yes
BeaconPlacementEndsGame=yes
StartingCredits=400
```

EDITIERT Die umrahmten Stellen markieren die Spielparameter, die Sie bequem mithilfe eines Texteditors verändern können.

Der letzte Cyborg bei **Tomb Raider: Die Chronik**

Wenn ich die Bar im Level „Roter Alarm" verlasse, begegnet mir der zweite Cyborg. Laut Komplettlösung soll ich nun vor diesem weglaufen, während er mir folgt. Das Problem jedoch ist, dass mir der Cyborg nicht folgt, sondern regelmäßig in eines der Löcher in dem Gang fällt, den ich durchqueren muss. Wie stelle ich es an, dass er mir folgt?

MICHAEL RUPPRECHT, PER E-MAIL



Daniel Ch. Kreiss:

Es gibt insgesamt zwei Möglichkeiten:

1. Du musst den Schalter zweimal drücken und dann durch den Schacht zurückkehren. Eigentlich sollte der Cyborg dann folgen. Tut er das nicht, versuche Variante 2.

2. Du drückst den Schalter nur einmal. Jetzt sollte das Wasser im Raum abfließen (auch das funktioniert leider nicht immer). Danach kannst du das Schlüsselteil vom Boden aufnehmen. Nun drückst du wieder den Schalter und benutzt den Schacht.

Hier hilft leider nur Ausprobieren – eine der beiden Varianten müsste aber funktionieren.

Die Schlacht von Hastings in **Empire Earth**

Wie kann man in der englischen Kampagne (Mission: Die Schlacht von Hastings) Harald Godwinson besiegen, ohne dass William in der Zwischensequenz stirbt? Das passiert immer, auch wenn ich ihn im Schiff lasse oder gar nicht in den Kampf schicke.

STEFAN, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Die Antwort ist ganz einfach: Es ist vom Spiel her so vorgesehen, dass William seine Truppen nach England begleiten MUSS. Ansonsten kommt es zu dem von Ihnen beschriebenen Video mit dem sterbenden William. Sie müssen Ihren Helden also wohl oder übel mit in die Schlacht schicken – nebenbei bemerkt: dazu ist er ja schließlich auch da.

Türprobleme bei **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**

Ich bin am Ende von Mission 2: „Zerstörung von U-529", im Abschnitt „Flucht aus Trondheim". Bei dem besagten Abschnitt komme ich leider nicht voran. Ich starte vor einem großen Gitter, laufe geradeaus, erschieße die Wachen, komme aber nicht durch die Tür am Ende!

MATZED, PER E-MAIL



Christian Müller:

Zu Beginn der Mission müssen Sie durch einen Lüftungsschacht kriechen. Am Ende gelangen Sie an ein geöffnetes Gitter, durch das Sie in den Funkraum springen. Folgen Sie dann einfach dem Hauptgang, bis Sie zu einer Treppe kommen, über die Sie ein Stockwerk tiefer gelangen. Lassen Sie sich auf dem Weg dorthin nicht von den vielen Türen irritieren. Diese können Sie nicht öffnen. Nach dem Treppenabgang gehen Sie nach rechts und öffnen die Doppeltür. Dahinter befindet sich eine große Halle. Laufen Sie durch diese Halle und betreten Sie das kleine Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite. Folgen Sie dem Gang und nach einer weiteren Tür finden Sie sich auf dem Vorplatz des Bahnhofs wieder. Falls sich diese Tür nicht öffnen lässt, ist sicherlich ein Bug im Spiel der Grund. Für diesen Fall kann ich Ihnen nur unsere Cheats zu **Medal of Honor: Allied Assault**

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**tipps@pcgames.de**)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken –.
Kennwort: PC Games hilft.

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder die unten stehende Adresse – **Kennwort: Lesertipps.**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: PC Games hilft, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth







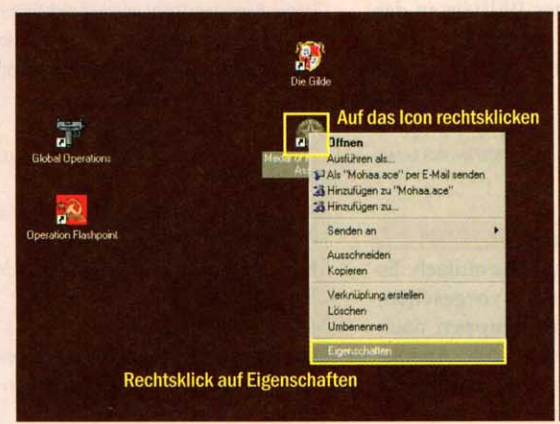


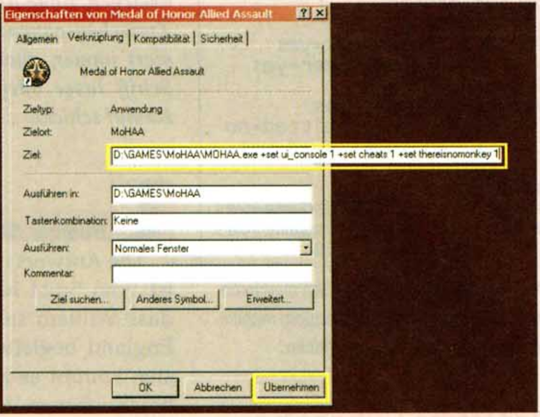




Desktop-Verknüpfung, Schritt für Schritt

Viele Leser haben immer wieder Probleme damit, die Desktopverknüpfung eines Spiels so einzurichten, dass im Spiel die Konsole aufgerufen werden kann, um zum Beispiel Cheats einzugeben. Darum widmen wir uns in dieser Ausgabe ganz intensiv diesem Problem. Viel Spaß beim Ausprobieren. STEFAN WEISS





Schritt 1 - Das Eigenschaftsfeld der Startdatei öffnen

Entweder gehen Sie über „Start" – „Programme" in Ihr Spielverzeichnis bis zur Startdatei, machen einen Rechtsklick darauf und wählen „Eigenschaften". Sollten Sie eine Desktopverknüpfung (wie im Screenshot links gezeigt) haben, klicken Sie diese rechts an und wählen „Eigenschaften".

Schritt 2 - Die Parameterzeile editieren

Suchen Sie in der gezeigten Schaltfläche die Zeile „Ziel:" Dort werden hinter dem Eintrag *.exe die jeweiligen Parameter eingetragen, um später im Spiel Cheats eingeben zu können. Klicken Sie im Anschluss auf „Übernehmen". Im Beispiel sehen Sie die korrekte Eingabe für **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**.

auf der letzten Seite dieser Rubrik empfehlen. Mit dem Noclip-Cheat können Sie durch Wände gehen. Verschlossene Türen sind dann kein Hindernis mehr.

Cheatprobleme bei **Anno 1602**

Heute probierte ich die Cheats zu Anno 1602 aus. Ich machte alles so wie beschrieben, bekam aber keine Werkzeuge, Ziegel etc. Warum ist das so und was muss ich beachten? Hat das was damit zu tun, dass ich das Spiel bei Aldi gekauft habe?



Petra Maueröder:

Nein, die Discount-Kette ist nun wirklich nicht daran schuld. Sie müssen vielmehr darauf achten, ob Sie das Originalspiel oder die Königsedition besitzen. Wenn Sie die Cheats nicht wie beschrieben mit ß aktivieren können, besitzen Sie wahrscheinlich Letztere. Sie müssen dann anstelle von ß den Buchstaben a eingeben, wenn Sie mit dem Mauszeiger über dem Kontor sind.

Screenshots bei **Black & White**

Könnt ihr mir sagen, wie man bei Black & White Screenshots macht? In einer eurer Ausgaben habt ihr geschrieben, dass man sogar Postkarten erstellen kann.

MAXIMILIAN GOERICKE, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Die Postkarten-Funktion ist ebenso wie tonnenweise andere Features nie im finalen Spiel gelandet – leider. Wenn Sie dennoch Screenshots machen wollen, empfehle ich Ihnen das Shareware-Programm HYPERSNAP (http://www.hyperionics.com/index.asp).

Spezialwaffen in **Baldur's Gate 2**

Wenn ich bei Baldur's Gate 2 einen Spielstand lade oder das Gebiet wechsle, erhält man unter anderem den Tipp, dass es eine spezielle Waffe gibt, die man bei einem Schmied zusammensetzen lassen kann. Da das Spiel riesig ist, ist es (mir) fast unmöglich, die einzelnen Teile der Waffe zu finden, da viele Areale nach einer gewissen Zeit nicht mehr betretbar sind.

GORDON SCHIPPER, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Bei dem Schmied handelt es sich um den Zwerg Cromwell, den du in Athkatla in den Docks findest.

Benötigte Teile und deren Fundorte findest du nachfolgend beschrieben:

Crom Faeyr (10.000 Gold)

Hammer der Blitze: Lager der Gedankenschinder in den Abwasserkanälen Athkatlas (Tazoks Schlüssel aus Windspeerhügel-Dungeon nötig)
Gürtel der Frostriesenstärke: Kapitel 5 – In der Unterwelt in den Höhlen Kuo-Tans die Dämonenritter besiegen
Schriftrolle des Crom Faeyr: Den Drachen in den Tempelruinen bei Umar Hills besiegen
Ogerkrafthandschuhe: In der Sphäre in den Slums die Halblingsiedlung suchen und die Halblinge besiegen

Ausgleicher (7.500 Gold)
Blauer Edelstein: Im Zimmer der Herrin im Irenicus-Dungeon
Klinge des Ausgleichers: Kapitel 5 – In der Unterwelt im Dungeon der Betrachter
Griff des Ausgleichers: Kapitel 5 – In der Unterwelt im Dungeon der Gedankenschinder

Gesens Kurzbogen (7.500 Gold)
Schaft: Kapitel 2 – Die Brückenmorde aufklären, im Haus des Gerbers ganz unten den Kampf gewinnen
Sehne: Kapitel 4 – Im Heim („Irrenanstalt") im oberen Verlies im Raum mit der Kiste und drei Lehmgolems

Wellenhellebarde (7.500 Gold)
Schaft: Im Zuge des Haer'Dalis-Quests gelangst du in die Astralebene. Dort muss der Hüter der Yuan-Ti besiegt werden.
Klinge: Kapitel 4 – Nach dem Kampf mit Irenicus Saemon aufs Schiff begleiten, um die Unterwasserstadt zu erreichen. Die Klinge besitzt der Prinz.

Silberschwert (7.500 Gold)
Silberklinge: Kapitel 4 – Saemons Angebot annehmen, er übergibt die Klinge.
Griff: Nach der Rückkehr aus der Unterwasserstadt trifft in Athkatla ein Githyanki auf die Gruppe. Wenn du die Klinge behältst, musst du gegen Githyankis kämpfen und erbeutest den Griff.

Streitkolben der Zerschlagung (7.500 Gold)
Streitkolben: Kapitel 3 – In Bodhis Reich im Blutbecken am Grunde des Beckens
Illithium: Quest um den Augenlosen Kult lösen, danach gibt es im Tempel von Helm von Telwyn den Auftrag über das Illithium.

Anmerkung: Cromwell kann darüber hinaus auch Ankheg-Plattenpanzer herstellen (5.000 Gold) und aus roten Drachenschuppen, bzw. Schattendrachenschuppen und jeweils 5.000 Gold Drachenpanzer herstellen.

Bombenentschärfung bei Die Hard: Nakatomi Plaza (Demo)

In der aktuellen PC Games lag eine Demo von Die Hard: Nakatomi Plaza bei. Nun komme ich im ersten Abschnitt mit der Bombenentschärfung nicht weiter. Ich kann nicht alle Bomben entschärfen, können Sie mir sagen, wie ich alle Bomben entschärfen kann? Bitte helfen Sie mir!!!

ANDREAS, PER E-MAIL


Lars Theune:
Da du nicht genau beschrieben hast, welches Problem du hast, gehe ich einfach mal davon aus, dass du die Zange nicht gefunden hast. Wirf einfach mal einen Blick auf den Screenshot auf dieser Seite. Du findest die Zange in dem Raum, in dem sich die Gegner hinter Tonnen verstecken und eine Treppe zur nächsten Etage führt. Lauf einfach über die Zange, um sie aufzunehmen. Drücke dann die Zifferntaste 2 und dreh an deinem Mausrad oder der Taste zum Durchschalten der Waffen, bis die Zange in der Anzeige für Sekundärwaffen erscheint. Nun musst du dich einfach vor eine Bombe stellen und die Feuer-Taste drücken.



ACHTLOS LIEGEN LASSEN Diese winzige Zange kann man leicht übersehen. Sie wird aber dringend zum Entschärfen der Bomben benötigt.

Freies Spiel in Die Gilde

Zum zweiten Mal endete ein „freies Spiel" der Gilde damit, dass ich mich nach einem Brief vom Kaiser auf meinen Landsitz zurückziehen musste. Nach der darauf folgenden Videosequenz konnte ich nicht mehr weiterspielen! Beide Male rollte der Rubel gerade so richtig – da war es vorbei. Besonders fies: obwohl ich mit 14/16 geheiratet hatte, wollte sich kein Nachwuchs einstellen. Bitte gebt das weiter, da ich es ziemlich frustrierend finde, immer neu anzufangen und die ersten paar Runden nur rumzukrebsen. Zu reich kann man doch eigentlich gar nicht sein – oder nur in der Gilde?

ELFIE, PER E-MAIL


Florian Weidhase:
Ein Gespräch mit Jowood hat ergeben, dass mit der derzeitigen Version die Chance auf Nachwuchs immer geringer wird, je weiter man spielt. Die Entwickler wollten das Spiel zeitlich begrenzen. Nun haben sich aber – ähnlich wie du – viele Leute beschwert, dass sie doch ewig spielen wollen. Mit dem in Kürze kommenden Patch wird das also geändert.

Baal Lukor in Gothic ist störrisch

Ich habe mir vor einigen Tagen das Spiel Gothic gekauft und habe ein Problem bei der Mission auf dem Orkfriedhof. Normalerweise müsste der Baal am Ende der Höhle bei dem Schwert Amok laufen, was nicht passiert. Trotz der aktuellen Patches und auch nach einer Neuinstallation bestand das Problem weiterhin. Also rief ich dann bei der Support-Nummer an, dort konnte man mir allerdings auch nicht helfen.

ALEXANDER PIEMONT, PER E-MAIL


Stefan Weiß:
Ein Blick in die **Gothic**-Foren macht es deutlich – die Sache mit Baal Lukor ist nach wie vor eine knifflige Sache. Wir können an dieser Stelle nur folgende Tipps geben: Durchsuchen Sie zuerst komplett die Orkhöhle und überprüfen Sie, ob Sie das Schwert Todbringer im Inventar haben (Sie finden es in einem Nebenraum, in einem Skelett steckend). Stellen Sie sicher, dass Lukor Ihnen immer auf den Fersen bleibt. Legen Sie sich am besten mehrere Spielstände in diesem Abschnitt an. In einigen Fällen hilft es, das Spiel neu zu installieren – zur Not auch mehrmals.

Cheats

Rayman M

Beginnen Sie ein neues Spiel und geben Sie folgende Namen als Spielernamen ein:

Puppets	Alle Spielfiguren sind verfügbar
Carnival	Alle Kostüme sind verfügbar
Fields	Alle Spielstufen im ersten Modus verfügbar
Allraymanm	Alle Spielstufen in jedem Modus verfügbar
Tracks	Alle Rennspielstufen im ersten Modus freigeschaltet
Alltribe	Alle Rennspielstufen in jedem Modus frei
Arenas	Alle Kampf-Spielstufen im ersten Modus verfügbar
Allfish	Alle Kampf-Spielstufen in jedem Modus verfügbar

REDAKTION

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Rechtsklicken Sie auf die Desktop-Verknüpfung von **Medal of Honor: Allied Assault** und wählen Sie den Eintrag „Eigenschaften". Im folgenden Fenster suchen Sie die Zeile „Ziel" und fügen folgenden Eintrag hinzu: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Drücken Sie während des Spiels die Zirkumflex-Taste (unter der ESC-Taste). Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie die folgenden Cheats eingeben können.

Dog	Gott-Modus
Fullheal	Komplette Genesung
Wuss	Alle Waffen und Munition
Notarget	Gegner-KI ausschalten (funktioniert nicht bei allen Gegnern)
Kill	Suizid
Noclip	Kollisionsabfrage ausschalten
Tele x y z	Zu angegebener Position teleportieren (siehe: Coord)
Coord	Koordinate des Spielers anzeigen
Toggle cg_3rd _person	Verfolgerperspektive
Gameversion	Zeigt die Versionsnummer an

REDAKTION

Star Trek: Voyager - Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Sv_cheats 1	Cheat-Modus aktivieren; Voraussetzung für alle folgenden Befehle
God	Unverwundbar ein/aus
Noclip	Durch Wände laufen
Notarget	Gegner ignorieren den Spieler
Cg_thirdperson 1/0	Verfolger-Kamera ein/aus
Cg_drawfps 1/0	Framerate anzeigen ein/aus
G_gravity x	Schwerkraft ändern (Standard: x = 800)

REDAKTION

Heli Heroes

Drücken Sie während des Spiels die Pause-Taste. Danach drücken Sie die Zirkumflex-Taste. Tippen Sie anschließend die Cheats in die Eingabe-Aufforderung ein.

GiveMeAll	Alle Cheats
GiveMeFuel	Treibstoff
MoreLives	Zusätzliche Leben
HealthMe	Volle Gesundheit
GiveMeInvulnerable	Unsterblich für 30 Sekunden
GiveMeInvisibility	Unsichtbar für 30 Sekunden
GiveMeAllAmmo	Alle Waffen und Munition

REDAKTION

No One Lives Forever

Drücken Sie im Spiel die Taste T, damit Sie folgende Codes eingeben können:

Mpimyourfather	Gott-Modus
Mpwegotdeathstar	Unendlich Munition
Mpkingofthemonstars	Alle Waffen und volle Munition
Mpmaphole	Mission gewonnen
Mpdrdentz	Volle Gesundheit
Mpwonderbra	Volle Rüstung
Mpyoulooklike youneedamonkey	Alle Rüstungsoptionen

REDAKTION

Lesereinsendungen

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Stronghold

Mit einem Trick können Sie Ihre Bogen- und Armbrustschützen dazu bringen, auf Gegner zu schießen, die außer Reichweite stehen. Zielen Sie mit den Bogenschützen einfach auf eine Stelle oder eine Einheit, die in Reichweite ist, und klicken Sie danach, bevor Sie die Pfeile abschießen, auf die unerreichbaren Truppen. Ein ähnlicher Trick ist auch bei den Triboken möglich. Sind die Steine des Triboks ausgegangen, zielen Sie einfach mit einer Kuh auf eine beliebige Stelle und klicken Sie dann, bevor die Kuh weggeschleudert wird, auf die Stelle, die Sie mit Steinen beschießen wollen. Der Tribok wird einen Stein schleudern, obwohl er eigentlich keine Steine mehr auf Lager hat. BENJAMIN MERTZ

2 Tropico: Paradise Island

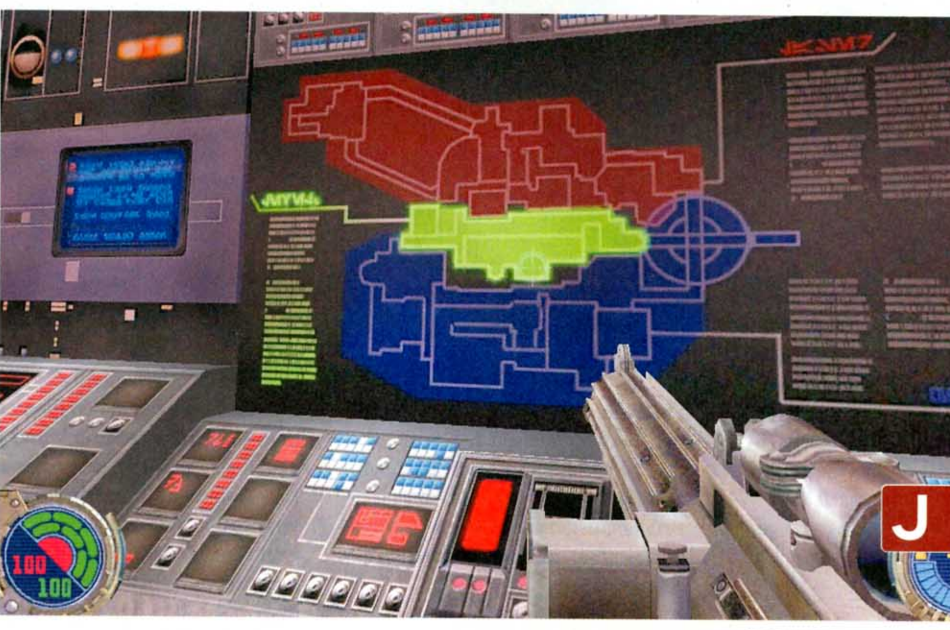
Wenn Sie bei **Tropico: Paradise Island** durch die „Spezielle Baugenehmigung" Geld auf Ihr Schweizer Bankkonto schaffen wollen, dann müssen Sie normalerweise für die Bauten 20 Prozent mehr bezahlen. Dies wirkt sich negativ auf die Staatskasse aus und es fließt nur die Hälfte der Zusatzkosten auf Ihr Privatkonto. Wenn Sie allerdings Zusatzeinrichtungen bei bereits bestehenden Gebäuden errichten, dann erhalten Sie zehn Prozent des Geldes auf Ihrem Privatkonto gutgeschrieben, ohne dass Sie auch nur einen Dollar mehr für die Anschaffung bezahlen müssen. JOACHIM RAHMANN

3 Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Den Endgegner Heinrich I. können Sie mit einem kleinen Trick leicht erledigen. Wenn Sie aus dem Haus kommen, müssen Sie ein wenig nach rechts strafen, bis Sie einen der Untoten sehen, der auf Sie zuläuft (Achtung: Heinrich darf Sie nicht entdecken, da er sonst seine Geisterattacke ausführt). Anschließend strafen Sie wieder nach links zurück und legen zur Sicherheit einen Spielstand an. Hier müssen Sie nun abwarten, bis Heinrich unter dem Torbogen steht. Wenn er unter dem Bogen steht, Sie entdeckt und dann die Geisterattacke einsetzt, müssen Sie an ihm vorbeilaufen. Dann stürzt der Torbogen ein und begräbt Heinrich unter sich. ANIAN FRAUENFELD

Jedi Knight 2: **Jedi Outcast**

Stellen Sie Ihre Klingel ab und legen Sie sich die Nummer vom Pizzadienst neben das Telefon. Denn wenn Sie Jedi Outcast durchspielen möchten, brauchen Sie zwei Dinge: viel Zeit - und natürlich unsere detaillierte Komplettlösung.



STIPPVISITE
Wenn Sie den grünen Bereich abgeklappert haben, müssen Sie wieder zu dieser Konsole zurück, um den roten Abschnitt zugänglich zu machen.

Anmerkung

Diese Komplettlösung wurde auf dem Schwierigkeitsgrad „Jedi-Adept" erstellt. Wenn Sie einen leichteren Schwierigkeitsgrad gewählt haben, befinden sich einige Gegenstände an anderer Stelle, beziehungsweise sind die Rätsel leichter zu lösen. Für wichtige Gegenstände bedeutet das lediglich, dass Sie nicht in einer verschlossenen Kiste liegen, sondern daneben.



Mission 1: Kejim Post

Zugang zur Basis

Gleich links vom Shuttle ist eine Tür. Springen Sie die Regale bis ganz nach oben – dort ist das erste Secret. Achtung, die Munitionsclips in dieser Kammer sind mit Minen gesichert. Schießen Sie deshalb aus sicherer Entfernung auf die Minen, um diese zur Detonation zu bringen. Am besten stellen Sie sich vor das Gebäude und schießen durch die geöffnete Tür. Sie müssen an dem deaktivierten Geschütz vorbei. So gelangen Sie in den Seiteneingang zur Basis. Beim ersten Offizier finden Sie einen Schlüssel. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, um in den Kontrollraum für das Geschütz zu gelangen. Benutzen Sie dann wieder den Aufzug, um zwei Etagen hinunterzufahren. Gleich hinter dem Aufzug sind zwei Deckengeschütze angebracht. In einer der Kisten finden Sie einen Bacta-Behälter.

Infiltration

Klemmen Sie sich hinter das Geschütz und sprengen Sie damit den Eingang auf. In der Basis müssen Sie als Erstes in den Kontrollraum für die Türen gelangen. Stürmen Sie in die Halle, aus der die Sturmtruppen kamen. Schießen Sie dort auf den gelben Behälter, um einen Schacht freizulegen. In dem Gang befindet sich eine rote Schalttafel, um den unter Strom stehenden Apparat zu deaktivieren. Alternativ können Sie auch auf den Generator schießen. Nehmen Sie sich in diesem Fall aber vor der Feuerwand in Acht, die nach der Explosion auf Sie zurollt. Jetzt können Sie daran vorbeigehen und gelangen in eine Kammer über dem Kontrollraum. Schießen Sie auf das Gitter und springen Sie hinab. Betätigen Sie alle Konsolen, um die Türen zu öffnen.

Versteckter Raum

Suchen Sie den Lagerraum mit der großen Aufzugplattform. Öffnen Sie dort die kleine Kiste und nehmen Sie den Restlichtverstärker an sich. Bei dem EG-6-Droiden erhalten Sie Energie dafür (Benutzen-Taste). Er überlässt Ihnen eine Batterie, die Sie für den Restlichtverstärker benötigen. Unten im Dunklen ist ein schmaler Zugang, der Sie zu einem Konsolenraum führt. Außerdem finden Sie in dem dunklen Bereich eine Secret-Area. Mit der Konsole können Sie die Basisabschnitte grün und rot zugänglich machen.

Code Blau und Grün

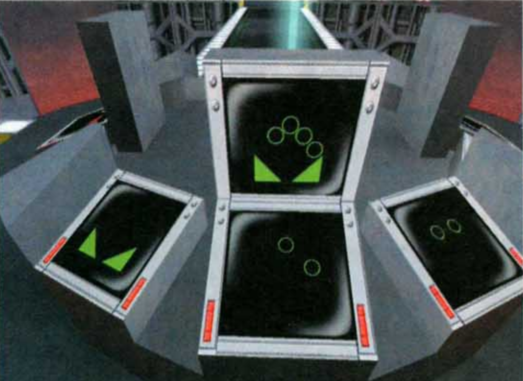
Im Konsolenraum finden Sie den blauen Code. Machen Sie danach den grünen Bereich zugänglich und kämpfen Sie sich bis zu der Kammer mit den Großrechnern, im grünen Bereich, vor. Dort ist ein Terminal. Da Sie es nicht benutzen können, müssen Sie Jan abholen und dorthin geleiten. Sie öffnet Ihnen zwei Türen im grünen Basisbereich. Eliminieren Sie die Imperialen dort und Sie finden den grünen Code. Kehren Sie nun wieder in den Konsolenraum zurück und machen Sie den roten Abschnitt zugänglich.

Code Rot

Im roten Abschnitt müssen Sie im Kontrollraum oberhalb des Farbcode-Terminals einen Schalter aktivieren. Dadurch wird auf der anderen Seite der Halle ein Energiefeld deaktiviert, hinter dem sich ein weiterer Schalter befindet. Sie müssen später in den langen Stahlgängen aufpassen, da die Tunnel unter Ihnen wegbrechen. Sie gelangen in eine Kammer mit mehreren Suchdroiden, die einen Fahrstuhl bewachen. Benutzen Sie ihn und laufen Sie oben an der Parabolantenne vorbei und zur anderen Seite hinüber. Nach dem heißen Feuergefecht mit etlichen Weißhelmen können Sie sich den roten Code anschauen.

Wie gebe ich die Codes ein?

Kehren Sie zu der Kontrollsäule mit den farbigen Terminals zurück. Öffnen Sie einfach Ihren Missionsbildschirm – dort sehen Sie die richtige Anordnung für der Symbole.


ORDNUNG MUSS SEIN! Auf den Screenshots sehen Sie die richtige Anordnung aller Schalttafeln, um die drei Codes einzugeben.

Wo ist der Levelausgang?

Wenn Sie alle drei Codes eingegeben haben, müssen Sie noch die drei Schalter am gleichen Terminal aktivieren. Warten Sie, bis die Brücke ausgefahren ist und laufen Sie hinüber in den nächsten Abschnitt.

Mission 2: Kejim Base

Der Zugang zum „Eisraum"

Erledigen Sie die Sturmtruppen und knöpfen Sie sich den Offizier vor. Betätigen Sie dann die beiden Hebel auf der linken Seite und schießen Sie anschließend auf die Scheibe, um Zugang zum Kontrollpanel für die Kältekammer zu erhalten. Hinter dem Durchgang rechts vom Pult ist zwar eine „grüne" Tür, trotzdem lässt sich diese nicht von dieser Seite öffnen. Schießen Sie daher auf die Scheibe gegenüber des Kontrollpults. Springen Sie runter und laufen Sie schnell zur gegenüberliegenden Tür (die Kälte verursacht Schaden). Im Gang dahinter müssen Sie zwei Schalter betätigen.

Eine Kletterpartie

Kehren Sie wieder in den Raum mit dem Kontrollpult zurück und begeben Sie sich auf den Sims der Kältekammer. Bewegen Sie sich vorsichtig auf dem Sims nach rechts und klettern Sie über die Apparatur nach oben. Wenn Sie oben dem Sims um die Kältekammer folgen, erreichen Sie eine Secret-Area. Um in den nächsten Raum zu gelangen, müssen Sie den Metallsteg entlanglaufen. Blicken Sie dabei nach links – Sie können dort zur zweiten Secret-Area springen.

Die Kammer mit dem Wasserbecken

Laufen Sie zunächst rechts auf dem Sims entlang. Bei den beiden Fenstern können Sie auf einen explosiven Behälter feuern. Der Kurzschluss aktiviert eine Brücke. Benutzen Sie die Brücke, um schließlich in einer Steuerkabine zu landen. Der Schalter dort lässt etliche Steinblöcke in der großen Halle darunter hochfahren. Kehren Sie nun zum Wasserbecken zurück, fahren Sie mit dem Lift hinunter und betreten Sie die Halle.

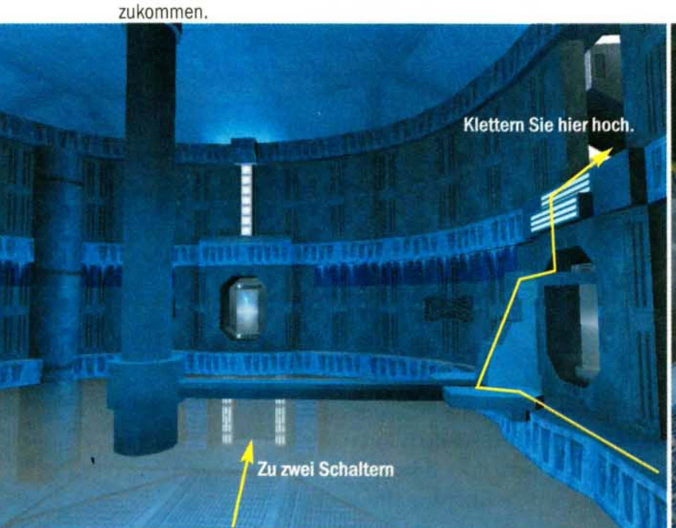
Die Jump&Run-Halle

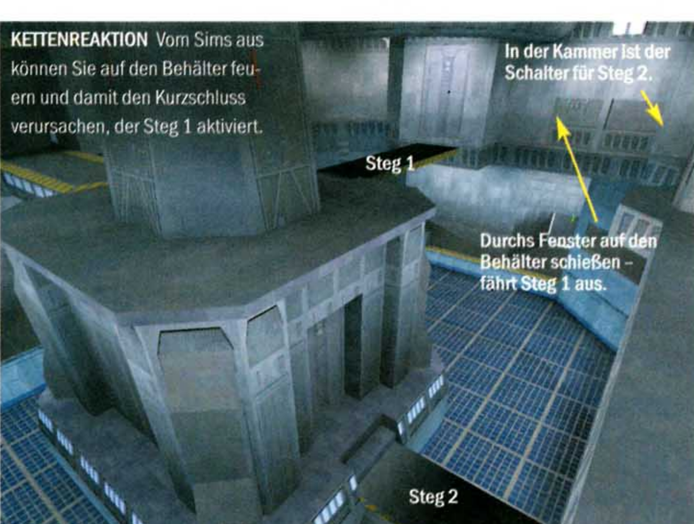
Achtung, bevor Sie mit der Hüpforgie beginnen, müssen Sie Ausschau nach einigen Geschützen halten. Bei der augenblicklichen Anordnung der Blöcke erreichen Sie nur einen der drei Vorsprünge. Holen Sie sich von dort die Extras – um auf die beiden anderen Vorsprünge zu gelangen, müssen Sie zwei weitere Steuerkabinen finden. Kehren Sie daher erst einmal zur Halle mit dem Wasserbecken zurück.

Zur zweiten Steuerkabine

Laufen Sie um das Wasserbecken herum und betreten Sie über den Steg den Schacht in der Mitte. Folgen Sie dem runden Tunnel – Sie erreichen eine große Halle mit einem Glaskäfig in der Mitte. Linker Hand geht es zur zweiten Steuerkabine. Wenn Sie den Schalter darin aktivieren, werden die Blöcke neu angeordnet und neue Geschütze aktiviert. Nachdem Sie die zweite Hüpfaktion absolviert haben, kehren Sie zum Raum mit dem Glaskäfig zurück. Benutzen Sie den Ausgang auf der anderen

EISZEIT Laufen Sie zuerst unten durch die Tür, um dahinter zwei Schalter zu betätigen. Danach müssen Sie über die Apparatur nach oben klettern, um weiterzukommen.





KETTENREAKTION Vom Sims aus können Sie auf den Behälter feuern und damit den Kurzschluss verursachen, der Steg 1 aktiviert.

Seite. Der Gang dahinter gabelt sich und wimmelt nur so von Sturmtruppen.

Der Glaskäfig

Holen Sie sich die Schlüssel von den Offizieren und gehen Sie zunächst nach links weiter. Im nächsten Kontrollraum befinden sich zwei Schalter nebeneinander. Sie müssen den linken mehrfach betätigen. Durch das Fenster davor können Sie direkt auf den erwähnten Glaskäfig schauen. Die Schalter setzen eine Prozedur in Gang, bei der am Ende eine Explosion die Glaswände zerstört. So können Sie das Ladeterminal benutzen.

Ein versteckter Gang

Wenn Sie die Tür bei den beiden Schaltern öffnen, gelangen Sie in einen kleinen Lagerraum mit zwei Geschützen. Feuern Sie auf den gelben Behälter im rechten Bereich – so können Sie in einen Lüftungsschacht kriechen. Auf diese Weise erhalten Sie Zugang zu zwei weiteren Türschaltern.

Die Gefängniszellen

Kehren Sie zur Gabelung zurück – der rechte Gang führt in die Inhaftierungsebene. Gehen Sie den Raum bis ganz nach hinten durch und benutzen Sie den Lift nach oben. Direkt gegenüber ist eine Kammer mit zwei Schaltern, die Ihnen weitere Türen öffnet. Außerdem befindet sich hier oben der Steuerraum für die Zellen.

Die dritte Steuerkabine

Gehen Sie zurück in die Kammer, in der Sie den Lüftungsschacht freigesprengt haben. Dort ist nun eine weitere Tür benutzbar. Im Gang dahinter hören Sie einige Sturmtruppen aus dem Raum links. Warten Sie, bis sich die Tür öffnet und stürmen Sie den Raum. Links von den drei Maschinen befindet sich die dritte Steuerkabine. Noch einmal ändern Sie damit die Anordnung der Blöcke in der großen Halle und Sie können sich die letzen Extras vom dritten Vorsprung holen. Sie gelangen am schnellsten in die Halle, wenn Sie den Aufzug hinter der Sicherheitstür benutzen – der Zugang ist allerdings vermint. Benutzen Sie ein Det-Pack, um dieses Hindernis zu beseitigen. Alternativ können Sie auch den gesamten Weg wieder zurücklaufen und über den Fahrstuhl von der andern Seite in den Raum gelangen. Dadurch sparen Sie das Det-Pack.

Der Laserraum

Kehren Sie zu dem Raum mit den drei Maschinen zurück und benutzen Sie den anderen Ausgang. Sie müssen sich dort ein heftiges Gefecht liefern, da die Weißhelme eine Laserkanone bedienen. Wenn Sie das überstanden haben, können Sie den Raum mit der merkwürdigen Kristallvorrichtung betreten. Aktivieren Sie dort die beiden Schalter und speichern Sie unbedingt ab. Sie müssen auf jede Menge Laserstrahlen achten – gehen Sie am besten geduckt rechts um die Maschine herum, um durch die zerstörte Tür zu gelangen.

Der Gasraum

Gehen Sie zu dem Droiden-Terminal unterhalb der Treppe. Den Sicherheitsschlüssel dafür finden Sie bei dem toten Offizier im Gasraum. Sobald Sie den Schlüssel haben, verlassen Sie wieder schleunigst die Kammer. Aktivieren Sie nun das Terminal und Sie haben die Kontrolle über einen imperialen Droiden. Fahren Sie mit dem kleinen Flitzer zu dem kleinen Schalter gegenüber. So können Sie mit dem Gefährt in den Gasraum fahren. Benutzen Sie dann den blauen Schacht rechts. Im Raum dahinter können Sie an einem weiteren kleinen Schalter das Gas abdrehen. Auf dem Rückweg sollten Sie auf die Wand zu Ihrer Rechten achten. In einem versteckten Gang befindet sich eine weiterer Schalter, mit dem Sie eine Nische im folgenden Raum öffnen, in der eine Ladestation versteckt ist.

Der Kristallraum

Betreten Sie den Gasraum und wenden Sie sich nach links. Dort führt eine schmale Tür zu einem stark bewachten Raum mit seltsamen Kristallbehältern. Zerstören Sie dort alles und gehen Sie in die nächste Kammer zum Levelausgang.

Mission 3: Artus Mine

Zugang zur Mine

Wenn Sie den Hang herunterkommen, müssen Sie auf Suchdroiden und Geschütze achten. Die Geschütze sind schwer zu erkennen, sie befinden sich auf dem Dach des mittleren Gebäudes. Sie müssen über die Rohre die Schlucht überqueren – Achtung, einige der Rohre brechen weg. Betreten Sie das Gebäude und holen Sie sich von dem anwesenden Offizier den Sicherheitsschlüssel.

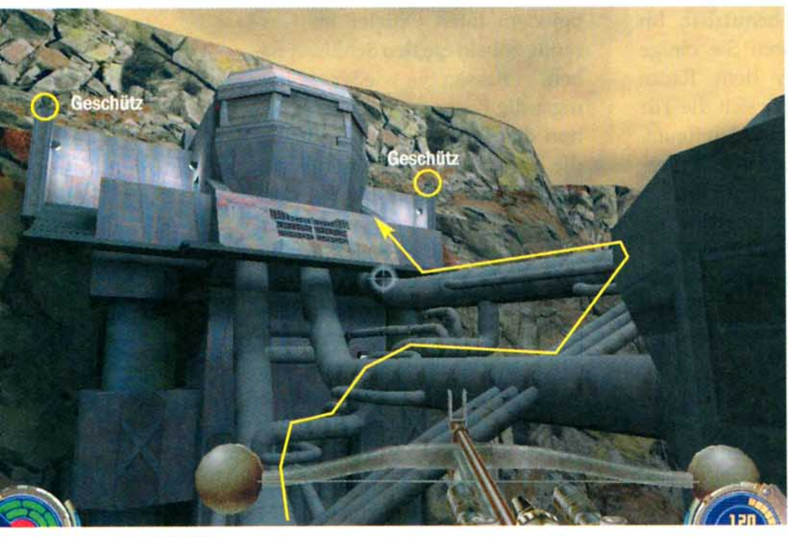
J



VORSICHT FALLE Werfen Sie ein Det-Pack in den Raum, um die Minen in dem Raum auszulösen. Mit dem Fahrstuhl gelangen Sie in die Jump&Run-Halle.



KLEINER FLITZER Mit dem Droiden müssen Sie durch den kleinen Schacht fahren und im folgenden Raum den Schalter betätigen.



BALANCEAKT Nachdem Sie die Geschütze zerstört haben, müssen Sie über die Rohre laufen. Benutzen Sie den eingezeichneten Pfad, da etliche Teile wegbrechen.



ROHRSCHACHT Warten Sie, bis das Rohr ausgefahren ist und springen Sie anschließend darauf. Wenn es wieder zurückfährt, springen Sie auf den Vorsprung.

Zum Minenlabyrinth

Nach einer wilden Ballerei in der nächsten Wachstube sollten Sie den Fahrstuhl benutzen. Steigen Sie auf der Hälfte der Strecke aus und kriechen Sie in den Gang. An dessen Ende können Sie nach unten schauen und schon im Vorfeld jede Menge Sturmtruppen mit einem Det-Pack aus dem Weg räumen. Fahren Sie anschließend ganz nach unten und betreten Sie den Vorplatz. Überqueren Sie den Platz und betreten Sie den Turm links.

Strahlen deaktivieren

Bevor Sie einen Ritt auf der schwebenden Lore wagen, müssen Sie zuerst die Strahlung in dem Laderaum deaktivieren. Verlassen Sie dazu den Laderaum und gehen Sie im nächsten Raum nach rechts. Dort befinden sich zwei Türen, die zu einem Canyon führen. Gehen Sie durch eine der beiden Türen und schauen Sie durch das Gitter nach unten. Dort sehen Sie ein Rohr, das regelmäßig aus der Wand fährt und sich nach kurzer Zeit wieder zurückzieht. Springen Sie auf das Rohr, wenn es ausgefahren ist und springen Sie auf den Vorsprung darunter. Krabbeln Sie durch die Öffnung in das Rohr und zerstören Sie die vier roten Rohre im nächsten Raum. Nachdem Sie den Schild des Strahlungsarms zerstört haben, steigen Sie auf den defekten Arm, der Sie nach kurzer Zeit in den Verladeraum befördert.

Eine Lore benutzen

Wenn Sie in der Mine sind, können Sie in aller Ruhe alle Gänge abklappern und sämtliche Gegner wegpusten. Um weiterzukommen, müssen Sie den Laderaum aufsuchen, in dem die Loren kurz anhalten. Orientieren Sie sich dazu einfach an den ständig fahrenden Loren. Sobald sich der Zugang zum Laderaum öffnet, müssen Sie auf die andere Seite laufen. Klettern Sie an einem der beiden Pfeiler nach oben und warten Sie auf eine Lore. Springen Sie darauf. Hüpfen Sie im folgenden Gang von der Lore in den nächstmöglichen Gang (in Fahrtrichtung links).

In den Minen

Folgen Sie den grün schimmernden Höhlengängen – keine Angst, Sie können sich nicht verlaufen. Sie landen schließlich bei einem toten Arbeiter. Aktivieren Sie die Maschine neben der Leiche und betreten Sie den neuen Tunnel. Am Ende des Tunnels gelangen Sie in einen anderen Minenbereich. Zerstören Sie das Bodengitter und springen Sie wieder auf eine vorbeifahrende Lore. Vorsicht – die Halle ist gefüllt mit imperialen Streitkräften. Erledigen Sie deshalb einen nach dem anderen durch die Luke, bevor Sie auf die Lore springen.

Die Erzschmelze

Sie müssen auf die Stahlvorrichtung klettern und damit hochfahren. Springen Sie schnell auf den Metallsteg, bevor Sie in das geschmolzene Erz fallen. Benutzen Sie die Tür und machen Sie sich auf ein heißes Gefecht gefasst. Bekämpfen Sie die Imperialen am besten vom Metallsteg aus. Fahren Sie dann mit dem Lift runter und aktivieren Sie die Konsole an der Maschine.

Die Flucht

Kehren Sie schleunigst wieder in den vorderen Minenbereich zurück. Gehen Sie in den großen Kontrollraum, der über den großen Metallsteg erreichbar ist. Wenn Sie ihn nicht schon vorher aufgesucht haben, müssen Sie da-



MITFAHRGELEGENHEIT Klettern Sie auf das Gerüst und springen Sie dann auf die Lore. Diese transportiert Sie zu den Höhlen.



FRISCHLUFT Am Ende des Lüftungsschachts ist ein Schacht, den Sie hinuntergleiten müssen. Bevor Sie das in Angriff nehmen, sollten Sie im Kontrollraum den Ventilator einschalten.



VENTILATOR In diesem auffälligen Raum befinden sich die beiden Schalter für die Zellen und für den Ventilator.



mit rechnen, dass plötzlich jede Menge Weißhelme auftauchen. Am besten speichern Sie vorher ab und merken sich, von wo die Gegner auftauchen. Laden Sie dann den letzten Spielstand und platzieren Sie geschickt einige Minen. Suchen Sie dann die Verladerampe (erkennbar an der violett schimmernden Magnettrasse) auf, an der jetzt eine Magnetbahn bereitsteht.

Mission 4: Artus Detention

Der zerstörte Eingangsbereich

Erledigen Sie die beiden Sturmtruppen und springen Sie auf den linken Träger. Wenn Sie auf dem Steg angekommen sind, bricht ein Pfeiler herunter. Klettern Sie daran hoch und aktivieren Sie oben den Schalter auf der rechten Seite. Krabbeln Sie dann wieder herunter und benutzen Sie die nun entriegelte Tür.

Spießrutenlauf

In dem Gefängnisgang müssen Sie präzise schießen, da die Weißhelme durch Schießscharten gut geschützt sind. Wenn Sie auf der anderen Seite der Schießscharten angelangt sind, finden Sie dort einen Schalter, mit dem Sie die Tür links davon öffnen können.

Im Zellenturm

Sie müssen sich hier bis ganz nach oben durcharbeiten. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Ebene erreichen, müssen Sie einen großen Trupp Imperiale abwehren. In den Treppengängen geht es eher ruhig zu. Oben angelangt, werden Sie mit einer ganzen Horde Überwachungsdroiden konfrontiert.

Die Ventilatorkontrolle

Bevor Sie sich in den engen Lüftungsschacht zwängen, sollten Sie sich nach dem großen Kontrollraum mit der Lüftungsröhre in der Mitte umsehen. Auf einem der Panels ist ein Ventilator abgebildet – der Schalter dafür ist direkt davor.

Die Gefangenen

Kämpfen Sie sich weiter durch die Gänge, bis Sie vor einem Tor auf einen der Gefangene treffen. Nach dem Gespräch müssen Sie die TIE-Jäger-Halle betreten. Links liefern sich einige Gefangene ein Scharmützel mit einigen Weißhelmen – greifen Sie helfend ein. Fahren Sie dann mit einem der beiden Lifte auf den Metallsteg hoch und betreten Sie den Seitengang.

Die Tunnel

Sie müssen das Gitter vor dem Lüftungsschacht zerschießen und dann in die Öffnung hineinspringen. Am Ventilatorschacht angelangt, können Sie einfach hinabschweben, wenn Sie vorher den Kontrollschalter aktiviert haben. Alternativ können Sie auch vorsichtig von Vorsprung zu Vorsprung hüpfen – Sie müssen allerdings einige Bacta-Kanister dafür im Gepäck haben. Unten geht es in einer Felsröhre weiter. Wenn Sie die grünen Höhlen erreichen, müssen Sie sich einfach immer bergauf bewegen. Achtung – es wimmelt drinnen von kleinen Krabbelmonstern.

Den Commander überreden

Der Felstunnel mündet in einer weiteren Kammer, die gut bewacht ist. Kämpfen Sie sich durch den Komplex, bis Sie einen Kontrollraum mit großem Panel erreichen. Darunter befindet sich ein Schalter, der die Tür zur Kammer mit dem Commander öffnet. Sie müssen mit dem Knaben etwas Geduld haben, da er sich sehr träge durch die Gänge bewegt. Nachdem er alle nötigen Schalter aktiviert hat, strömen etliche Sturmtruppen heran.

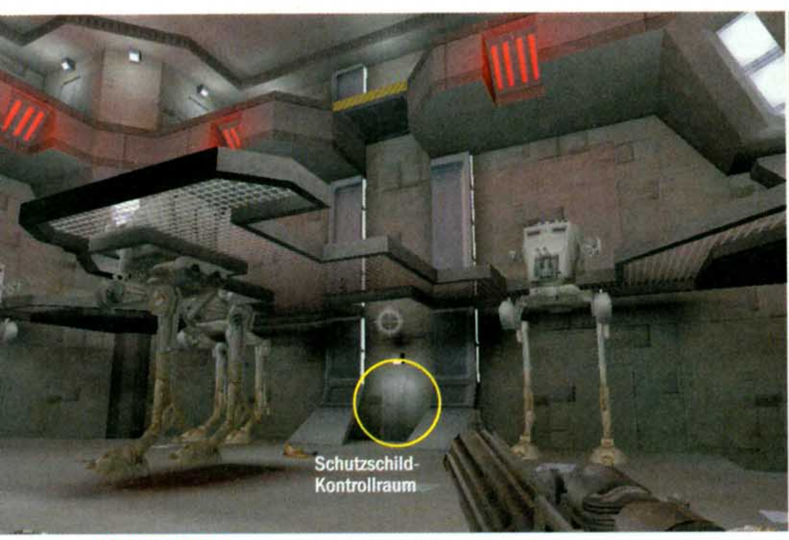
Der Weg nach draußen

Nach dem Kampf gehen Sie durch die nun offene Tür und arbeiten sich bis zum Umkleideraum für die TIE-Piloten vor. An dessen Ende müssen Sie geduckt in den nächsten Raum kriechen. Sie erreichen schließlich eine Kammer, in der Sie wieder das Lüftungssystem betreten können. Wenden Sie sich nach links und springen Sie durch das Loch in die Freiheit.

Mission 5: Artus Topside

Die imperialen Walker

Weichen Sie dem angreifenden Walker aus und sprinten Sie zu dem Büro gleich links vom Startpunkt. Erledigen Sie dort den Offizier und lassen Sie die Plattform mittels des Schalters herunter. Rennen Sie schnell auf die Plattform und fahren Sie damit hoch. Oben ist ein Geschütz, mit dem Sie den Walker im Tal zerstören können. Drehen Sie dann das Geschütz um 180°, um den Hangar im Blick zu haben. Zerstören Sie den zweiten Walker darinnen.



SCHUTZSCHILD DEAKTIVIEREN Nachdem Sie die Halle gesäubert haben, müssen Sie durch diese Tür. Dahinter befindet sich die Kontrolltafel für den Schutzschild.



FLUCHTWEG Nachdem Sie die Ionenkanonen zerstört haben, öffnet sich diese Tür und gibt einen Fluchtweg frei.

Der Weg zu den Ionenkanonen

Nach der Funkmeldung von Jan müssen Sie in das Tal zurück. Achtung, dort wimmelt es jetzt nur so von Sturmtruppen. Benutzen Sie erneut das Geschütz, um sich etwas Luft zu verschaffen. Wenn Sie das Tal entlanglaufen, werden Sie mit einem dritten Walker konfrontiert. Laufen Sie schnell in den Hangar hinein und arbeiten Sie sich nach oben vor. Sie müssen erst etliche Weißhelme aus dem Weg räumen, bevor Sie mit einem der Geschütze den dritten Walker von oben zerstören können.

Deaktivieren des Schutzschildes

Gehen Sie zunächst an den Ionenkanonen vorbei und dringen Sie in die Basis ein. Etliche Deckenkanonen und eine Unmenge Sturmtruppen machen Ihnen hier das Leben schwer. Im Walker-Hangar sollten Sie alle Gegner vom oberen Sims aus erledigen, dort sind Sie etwas geschützt. Fahren Sie mit dem Lift nach unten und gehen Sie durch die Tür. Die folgenden Räume sind vollgestopft mit treffsicheren Offizieren und einer Vielzahl Sturmtruppen. Am besten öffnen Sie eine Tür immer nur ganz kurz, geben einige schnelle Salven ab und ziehen sich wieder zurück. Wenn Sie Det-Packs besitzen, setzen Sie diese ein. Schließlich gelangen Sie in die Kammer mit der Kontrolltafel für die Schutzschilde. Speichern Sie danach lieber ab.

Der Weg aus der Basis

Bei der Rückkehr werden Ihnen erneut eine Vielzahl an Einheiten entgegengeworfen. Locken Sie die Gegner am besten immer wieder in die Kammer mit der Schutzschildkontrolle. Postieren Sie sich seitlich der Eingangstür und begrüßen Sie die Eindringlinge mit Lasersalven. Kämpfen Sie sich durch den Hangar bis zu den Ionenkanonen zurück und zerstören Sie diese jetzt mit den Geschützen.

Das Treffen mit Jan

Sie müssen wieder in den Hangar zurück. Laufen Sie auf dem oberen Sims entlang, wo jetzt eine weitere Tür zugänglich ist – natürlich ist der Weg gespickt mit weiteren Sturmtruppen und einigen Deckenkanonen. Außerdem ist ein größerer Bereich mit Minen gesichert, die Sie aber alle aus sicherer Entfernung mit der Pistole auslösen können.

Der erste Jedi-Kampf

Denken Sie gar nicht erst daran, es mit dem Jedi Desann aufnehmen zu können. Sie werden von Ihrem Gegner regelrecht vorgeführt und können auch Jans schreckliches Schicksal nicht verhindern. Feuern Sie kurz auf Desann und er wird dem Kampf ein schnelles Ende bereiten.

Mission 6: Yavin Temple

Treffen einer Legende

Zur Abwechslung mal ein leichter Abschnitt – benutzen Sie einfach die Fahrstühle und fahren Sie damit bis ganz nach oben. Dort treffen Sie auf Luke Skywalker.

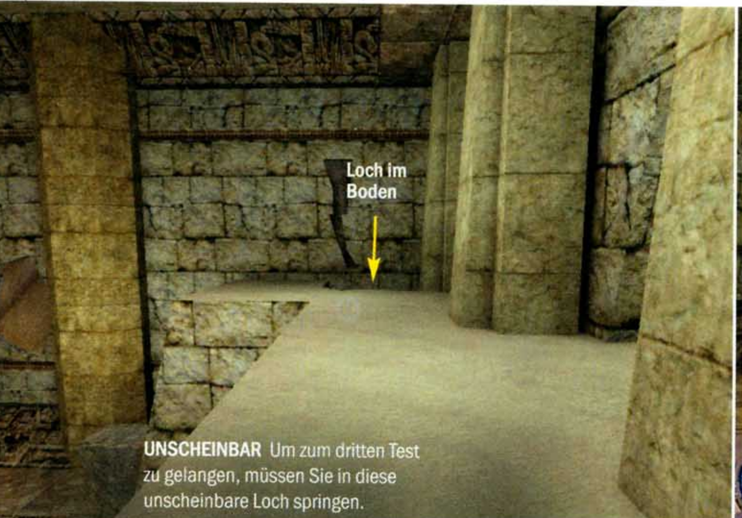
Die Suche nach dem Schwert

Gehen Sie wieder zu den Fahrstühlen und fahren Sie zwei Stockwerke hinunter. Rechts finden Sie jetzt eine offene Tür. Halten Sie sich im Ruinenhof links, dort ist ein Durchgang. Im nächsten Ruinenabschnitt müssen Sie einfach bis an die hintere Mauer laufen. Dort ist

Schieberätsel

Das Rätsel mit den Bodenplatten ist leichter, als Sie denken. Manipulieren Sie zunächst die acht grauen Platten an der Wand. Die Symbole, die sichtbar werden, entsprechen den Symbolen auf den Bodenplatten. Platzieren Sie die Bodenplatten nun so, dass die gezeigten Wandsymbole jeweils in der Mitte liegen.





UNSCHEINBAR Um zum dritten Test zu gelangen, müssen Sie in diese unscheinbare Loch springen.



HÜPFBURG Nachdem Sie „Force-Jump" beherrschen, müssen Sie – wie gezeigt – in der Halle über die Felsen springen, um zum Ausgang zu gelangen.

eine dunkle Röhre, in die Sie hineinkriechen müssen.

Mission 7: Yavin Trial

Die erste Prüfung

Gehen Sie nach links in den Gang und nehmen Sie den blauen „Force-Cube" auf. Sie verfügen jetzt über die Fähigkeit „Force-Push", mit der Sie Gegenstände bewegen können.

Möge die Macht mit dem Cursor sein

Sie haben es mit dem Einsatz Ihrer Jedi-Kräfte wesentlich einfacher, wenn Sie Ihren Cursor genau beobachten. Die graue Farbe des Cursors verfärbt sich ganz leicht ins Blaue, wenn Sie einen Gegenstand manipulieren können.

Die zweite Prüfung

Schauen Sie sich aufmerksam die Wandtexturen an – die helleren Partien lassen sich manipulieren. So ziehen Sie sich nach und nach quasi eine Treppe aus der Wand. Wenn Sie das bis zum Ende durchführen, erreichen Sie eine Secret-Area. Die Gegenstände erreichen Sie nur durch Einsatz von „Force-Pull".

Die dritte Prüfung

Laufen Sie einfach auf dem Sims in der Starthalle entlang – hinten entdecken Sie ein Loch im Boden. Der Schacht führt in einen Flur. Bei der rechten Tür ist eine kleine Steinplatte. Stellen Sie sich darauf, um die Tür zu öffnen. Dahinter ist eine große Steinplatte. Auch auf diese stellen Sie sich und blicken den Gang hinunter. Wenn sich keine Tür mehr öffnet, aktivieren Sie „Force-Speed" und flitzen Sie durch den Gang ans andere Ende.

Die vierte Prüfung

Benutzen Sie Ihre „Force-Jump", um in der Starthalle über die gelben Säulen auf den zweiten Sims zu hopsen. So erreichen Sie eine Kammer mit einem Gitter auf der anderen Seite. Links befinden sich vier Steinköpfe. Wenden Sie „Force-Pull" bei den Köpfen an und begeben Sie sich zur Tür zurück. Wenn sich das Becken gefüllt hat, treibt der Holzboden nach oben. Mithilfe von „Force-Speed" müssen Sie die Brücke überqueren, bevor sie wieder versinkt. Auf der anderen Seite müssen Sie „Force-Jump" anwenden, um den Ausgang zu erreichen.

Die fünfte Prüfung

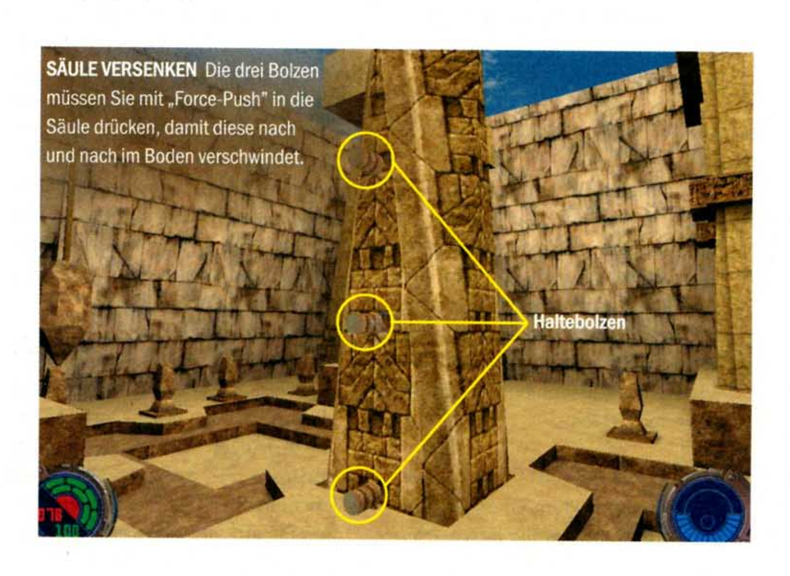
Durchbrechen Sie die angebröckelte Wand mit „Force-Push". In der Kammer dahinter müssen Sie die drei symbolverzierten Steine mit „Force-Push" in die Wand drücken. Jetzt können Sie über die drei Steinformationen nach oben zum Ausgang springen.

Die sechste Prüfung

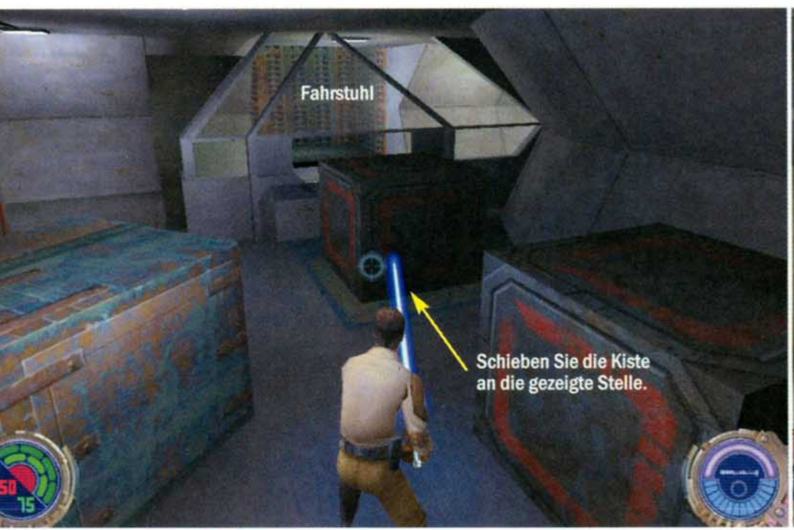
Im nächsten Gang ist eine Druckplattform im Boden. Wenn Sie sich darauf stellen, wird eine Holzbrücke aktiviert. Sie müssen „Force-Speed" anwenden, um schnell genug über die Brücke zu laufen. Springen Sie dann in den Gang auf der anderen Seite.

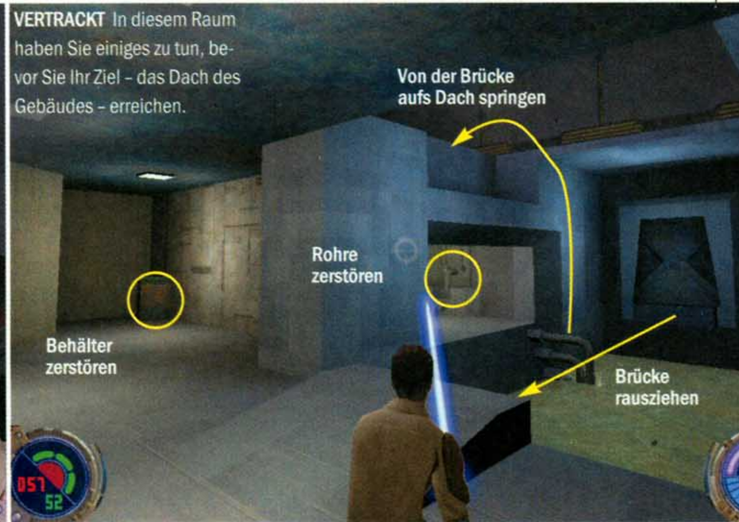
Die siebte Prüfung

Schauen Sie sich die zentrale Säule an. Mittels „Force-Push" können Sie die Haltebolzen hineinschieben, so dass die Säule stückweise herunterkommt. In dem Käfig befindet sich Ihr ersehntes Lichtschwert. Sie müssen nun in die Nische gegenüber laufen. Sobald sie sich senkt, aktivieren Sie „Force-Speed". Laufen Sie auf den Käfig zu und holen Sie sich das Schwert per „Force-Pull". Gehen Sie nun zu den Türen und durchtrennen Sie die Halteseile der Gewichte mithilfe des Schwertwurfs (zweite Waffenfunktion).



SÄULE VERSENKEN Die drei Bolzen müssen Sie mit „Force-Push" in die Säule drücken, damit diese nach und nach im Boden verschwindet.





VERTRACKT In diesem Raum haben Sie einiges zu tun, bevor Sie Ihr Ziel – das Dach des Gebäudes – erreichen.

LIFTSCHALTER In dieser Kammer müssen Sie die vordere Kiste verschieben. Wenn Sie auf der Plattform stehen, schieben Sie die Kiste wieder zurück.

Mission 8: Nar Shadaa – Streets

Düstere Spelunke

Gehen Sie bis ans Ende der Sackgasse. Links ist der Zugang zur Bar. Gehen Sie zum Tresen. Nach der Unterhaltung müssen Sie Ihren ersten Lichtschwertkampf bestreiten. An der Bar und auf der oberen Etage finden Sie jeweils einen Schalter. Verlassen Sie nun die Bar durch den oberen Ausgang.

Die Schluchten von Nar Shadaa

Halten Sie sich links und betreten Sie das nächstmögliche Gebäude. Nachdem Sie die beiden Rodianer auf dem Sims erledigt haben, müssen Sie zu einem Balkon hinüberspringen.

Aktivieren der eingefahrenen Brücke

Nachdem der Brückensteg weggesprengt wurde, gehen Sie zu dem mittleren Balkon, von dem aus Sie auf ein Glasdach springen können. Zerstören Sie das Glas und betätigen Sie in der Kammer den Schalter, um eine Brücke zu aktivieren.

Wie gelange ich auf den nächsten Lift?

Gehen Sie in die Kammer mit den Warenkisten – die rot markierten Behälter lassen sich bewegen. Schieben Sie die erste Kiste auf den Auslöser und stellen Sie sich dann auf die Liftplattform. Benutzen Sie dann „Force-Push", um die Kiste wieder wegzuschieben. Dadurch fährt der Lift los.

Der Weg zum Gleiter

Sie müssen zu dem Gleiter gelangen, von dem aus Sie beschossen werden. Wenn Sie sich bis zum Dach vorgekämpft haben, finden Sie auf der linken Seite eine kleine Plattform, mit der Sie auf einen tiefer gelegenen Sims gelangen. Gehen Sie möglichst nahe an den Gleiter heran und springen Sie auf das Fahrzeug. Von dort können Sie auf den nächsten Sims springen.

Secrets in Nar Shadaa

Wenn Sie auf dem Dach mit den drei Glasfenstern angekommen sind, können Sie diese auch zertrümmern und hinunterspringen. Folgen Sie dann dem Sims nach links. Über die zerstörte Brücke können Sie auf eine Schräge springen, die Sie zu einem Secret führt. Wenn Sie auf dem Sims immer weiter nach links gehen, können Sie nach einigen gewagten Sprungmanövern eine Plattform mit Ladestation und Goodies erreichen.

Das Wasser steht unter Strom, was nun?

Blicken Sie bei dem Wasserbecken nach links. Wenn Sie den Behälter zerstören, reißt die Explosion ein Loch in die Wand. Zerstören Sie in der Kammer die Rohre, danach können Sie das Wasser gefahrlos betreten. Mittels „Force-Push" ziehen Sie die Brücke unter der Tür hervor. Springen Sie auf die Brücke und von da aus weiter auf das Dach.

Was mache ich bei der R5-Einheit?

Drücken Sie den Schalter und blicken Sie nach links. Dort ist jetzt ein Ausleger herausgeschwenkt. Springen Sie auf den Ausleger. Über einen weiteren Ausleger können Sie auf eine schwarze Schwebeplattform hopsen. Wenn diese sich in Bewegung setzt, blicken Sie nach rechts. Bei den „Ampeln" müssen Sie „Force-Push" anwenden, um sie zu manipulieren. Danach fahren Sie geradewegs zum Ende des Levels.

Mission 9: Nar Shadaar – Hideout

Ungemütlicher Start

Achten Sie auf die Walze am Ende des Förderbandes – springen Sie rechtzeitig nach links in die Nische. Sie gelangen in die Müllpressen-Anlage. Wenden Sie sich nach rechts und halten Sie nach Türen Ausschau. Hinter der ersten müssen Sie auf die Schießscharten links und rechts achten. Schießen Sie auf den gelben Behälter, um ein Loch in die Wand zu sprengen. Wenn Sie hinter den Kistenstapel auf der rechten Seite springen, können Sie eine Secret-Area betreten, indem Sie einfach die Wand herunterlassen (Benutzen-Taste drücken).

Die zweite Tür

Im zweiten Gang finden Sie am linken Ende eine Kiste, die Sie nach vorne ziehen können. Im Gang dahinter finden Sie unter anderem zwei Loren. Merken Sie sich schon einmal diese Stelle, Sie müssen später wieder dorthin zurück. Kurz vor den Loren können Sie mittels „Force-Jump" nach oben in eine Secret-Area springen.

Durch die Müllpresse

Schauen Sie sich in der großen Halle nach einer freien Öffnung bei einer der Pressen um. Sie müssen



BLOCKIERT Kaum zu erkennen ist der schmale Durchgang, der zu den Loren führt. Wenden Sie „Force-Pull" an, um die störende Kiste wegzuziehen.



MÜLLPRESSE Sie müssen durch diese Öffnung in die Presse hineinspringen. Wenden Sie am besten „Force-Speed" an, um unbeschadet hindurchzukommen.

J

„Force-Speed" benutzen, schnell hochspringen und durch die Kammer mit der Presse hindurchlaufen.

Kisten bis zum Himmel

In dem riesigen Lagerraum müssen Sie einige „Force-Jump"-Hopser absolvieren, um auf die andere Seite zu gelangen. Auf die letzte Plattform gelangen Sie erst, wenn Sie die Kiste darauf mithilfe Ihrer Jedi-Kräfte heruntergeschubst haben. Folgen Sie dem Gang, um auf die andere Seite der beiden Loren zu gelangen. Auf dieser Seite können Sie die erste Lore zu sich hin ziehen. Kehren Sie danach wieder zur anderen Seite zurück und schieben Sie die erste Lore nach vorne. Jetzt ist ein Gang mit einem Laufband freigelegt.

Auf dem Laufband

Aktivieren Sie hinter der Glasscheibe rechts den Schalter, um schnell in den Gang springen zu können. Kurze Zeit später müssen Sie sich gegen etliche Gran zur Wehr setzen, die Sie mit Thermaldetonatoren bewerfen. In dem Gang ist auf der rechten Seite ein Lüftungsgitter. Zerstören Sie es und springen Sie hinein. Am Ende können Sie auf einen Explosivbehälter blicken. Feuern Sie auf ihn, so dass ein weiteres Loch in eine Wand gesprengt wird.

Der Weg zu Calrissian

Kehren Sie aus dem Lüftungsschacht in den Flur zurück und laufen Sie nach links. Klettern Sie über die Kisten nach unten und betreten Sie den Lagerraum daneben. Dort können Sie durch das eben gesprengte Loch einen neuen Gang betreten. Sie erreichen schließlich einen Zellentrakt, in dem Lando Calrissian gefangen gehalten wird.

Das Passwort

Nachdem Sie das Passwort wissen, gehen Sie wieder in den Gang mit dem Lüftungsschacht. In der Müllpressen-Halle müssen Sie über die Metallstege laufen. Springen Sie auf das Dach des kleinen Büros und zerstören Sie dort das Gitter. Unten ist in der Ecke eine runde Luke. Wenn Sie nahe genug sind, erscheint ein Droide, der Ihnen das Passwort abverlangt.

Spießrutenlauf mit Lasern

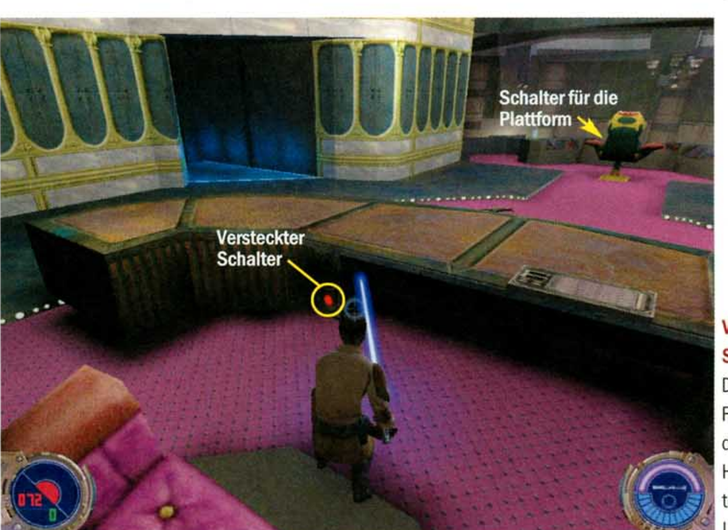
In dem Gang mit den vielen Lasergeschützen an der Decke sollten Sie mit „Force-Speed" einfach bis ans Ende laufen. Hinter der Glasscheibe auf der linken Seite müssen Sie einen Schalter per „Force-Push" aktivieren. Im Gang dahinter sollten Sie erst einmal abspeichern.

Reelo Baruks Halle

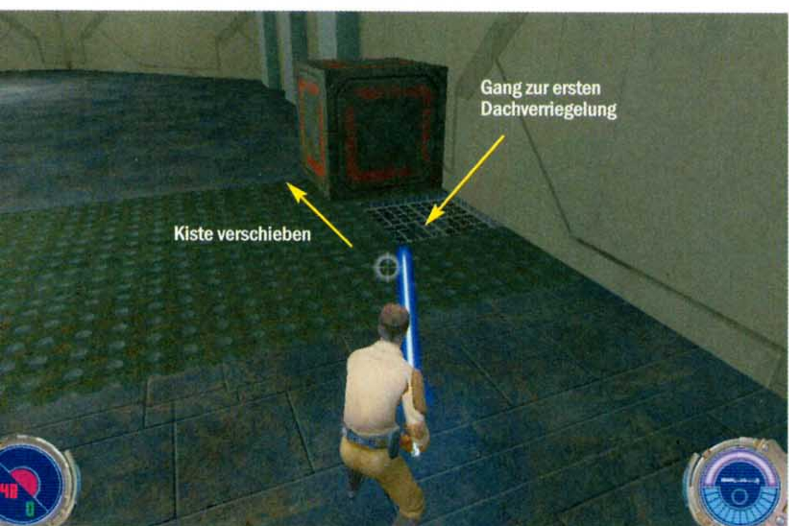
Nach der Zwischensequenz sollten Sie möglichst schnell die vielen Deckenkanonen zerstören. Benutzen Sie dafür am besten den imperialen Blaster. Halten Sie sich möglichst in der Mitte auf. Nachdem der Spuk vorbei ist, speichern Sie sofort ab und wechseln zum Lichtschwert. Aus einer der Türen stürmt eine Horde Weequay auf Sie zu. Setzen Sie bevorzugt „Force-Speed" und „Force-Push" ein, um mit den Gegnern fertig zu werden.

Die Befreiung von Calrissian

Stürmen Sie nach dem Kampf in das Büro von Reelo Baruk. Dort müssen Sie zwei Schalter aktivieren. Anschließend fahren Sie mit der großen Plattform in der Halle in den Zellentrakt hinunter, um sich mit Calrissian zu treffen.



VERSTECKTER SCHALTER Der Schalter am Fenster aktiviert die Plattform in der Halle. Der versteckte Schalter öffnet Landos Zelle.





DECKEN-VERRIEGLUNG Schauen Sie sich im Hangar gut um. Sie müssen die beiden Gitter zerstören und durch die freigelegten Gänge kriechen, um zu den Steuerkonsolen für die Deckenverriegelung zu gelangen.

Mission 10: Nar Shadaa – Starpad

Calrissians Schiff suchen

Folgen Sie zunächst einfach Lando bis zur Aussichtsplattform im Hangar. Wenn er Sie losschickt, gelangen Sie kurz danach zu einer Gabelung mit zwei Türen. Benutzen Sie zunächst die rechte Tür. Hinter dem tiefen, roten Schacht geht es in eine finsteren Lagerraum. Setzen Sie das Nachtsichtgerät auf, um sich zu orientieren. Sie müssen auf einen Behälter springen und auf der anderen Seite durch eine Öffnung kriechen. Im Raum sind auch einige Weequay.

Den Hangarzugang öffnen

Wenn Sie wieder im Freien sind, müssen Sie eine Menge Gegner abwehren. Halten Sie sich links und zerstören Sie die Abwehrkanone. Springen Sie anschließend an dem Gebäude mit der Kanone auf den Vorsprung hoch – dahinter geht es in das Gebäude hinein. Sie erreichen schließlich eine verglaste Kammer, in der sich der Schalter für den Hangar befindet.

Der Kampf im Hangar

Bereiten Sie sich auf einen heftigen Kampf vor. Es stürmen mehrere Angriffswellen von Rodianern, Weequay und Gran in den Hangar. Benutzen Sie vorwiegend „Force-Speed", um schnell mit den Gegnern aufzuräumen.

Die Tankventile

Sie müssen die richtigen Ventile einstellen, damit Landos Schiff betankt wird. Schauen Sie sich zuerst an, welche Symbole (gelb und blau) auf den Tankschläuchen sind, die zum Schiff führen. Gehen Sie danach vom Hangar aus nach links und achten Sie auf die großen Rohre, die aus dem Hangar führen. Springen Sie dort hoch – oben finden Sie zwei Schalttafeln. An der linken stellen Sie das gelbe Symbol, an der rechten das blaue Symbol ein.

Die Dachverriegelung

An einer Seite im Hangar steht eine rot markierte Kiste, die Sie bewegen müssen. So legen Sie einen Gang frei. Kriechen Sie hindurch – auf der anderen Seite ist eine Kammer mit fünf Schaltern und etlichen Gegnern. Wieder im Hangar suchen Sie die roten Tanks an der Wand auf. Links davon ist wieder ein Bodengitter versteckt. Zerstören Sie es und kriechen Sie durch den Gang. Wieder müssen Sie fünf Schalter auf die gleiche Weise aktivieren wie im Betankungsraum.

Schiffsverteidigung

Nachdem das Schiff endlich startbereit ist, müssen Sie eine Horde Rodianer abwehren. Benutzen Sie dazu schnell das Kontrollpanel an der Seite im Cockpit. Geben Sie Dauerfeuer und zerstören Sie schnell alle Gegner.



TANKWART Nachdem Sie das Abwehrgeschütz zerstört und den Hangar geöffnet haben, müssen Sie die beiden Ventile richtig einstellen.

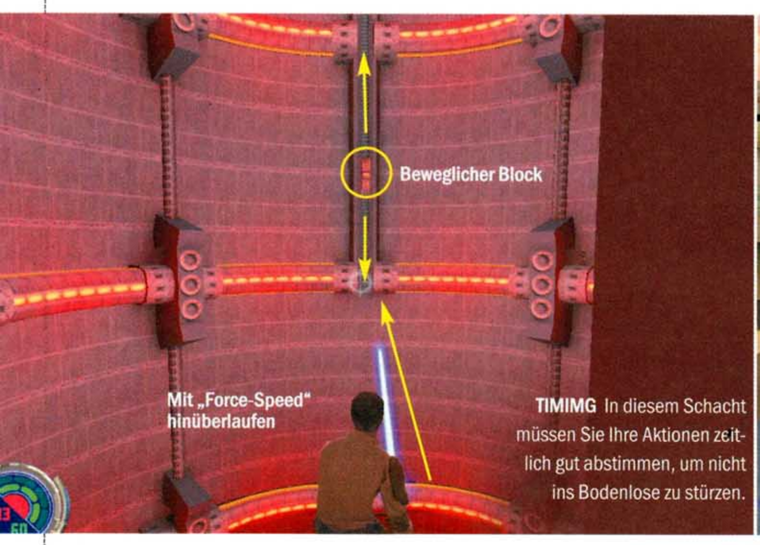
Mission 11: Bespin Undercity

Starke Frischluft

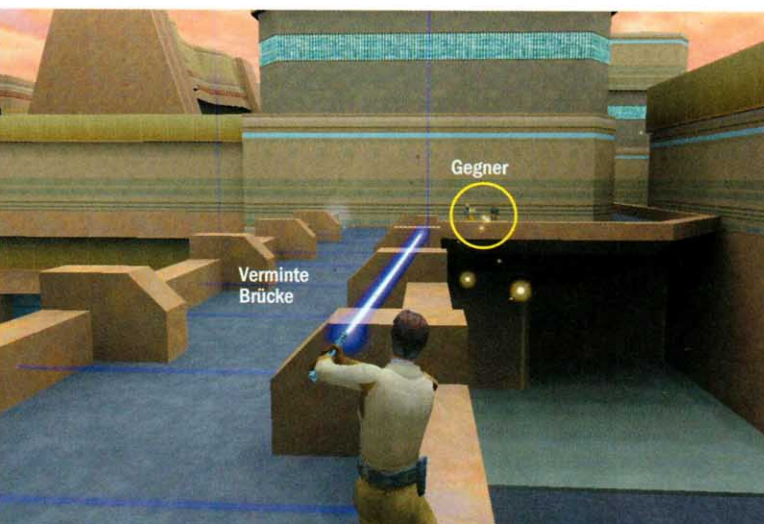
Zerschlagen Sie eins der Lüftungsgitter und postieren Sie sich daneben. In regelmäßigen Abständen fährt dort ein Luftstoß (erkennbar an herumwirbelnden Partikeln) heraus, der Sie von der Rampe fegt. Gehen Sie sofort nach dem Luftstoß durch die Öffnung und steigen Sie auf die Plattform.

Schweinsgesichter

Wenn Sie den ersten Ugnaught erreichen, müssen Sie am Kontroll-



TIMIMG In diesem Schacht müssen Sie Ihre Aktionen zeitlich gut abstimmen, um nicht ins Bodenlose zu stürzen.



MINENFALLE Nachdem die Minen sichtbar werden, können Sie die Gegner einfach zu sich locken. Mit etwas Glück laufen diese blindlings in die Minen.



pult vor ihm einen Schalter betätige – dadurch öffnet sich die Kammer gegenüber. Flitzen Sie mittels „Force-Speed" hindurch, um den Flammen zu entgehen.

Wie komme ich in dem riesigen, runden Schacht weiter?

Benutzen Sie zuerst das Scharfschützengewehr, um die Gegner von den Vorsprüngen wegzupusten. Blicken Sie dann vom Eingang aus direkt nach gegenüber. Der bewegliche Block schließt einen Kontakt und löst damit ein Energiefeld aus. Mit „Force-Speed" schaffen Sie es zur anderen Seite – springen Sie dann sofort auf den Block und fahren damit eine Etage höher. So arbeiten Sie sich nach und nach hoch. Suchen Sie immer wieder aufmerksam nach weiteren Gegnern, bevor Sie eine Etage höher fahren.

Durch die Luft

Wenn Sie in der Kammer mit den Luftröhren sind, müssen Sie die Gitter davor zerschlagen, gehen Sie in die Röhre – der Luftstrom trägt Sie zu einer Plattform. Stellen Sie sich an den Rand. Sobald Partikel durch die Luft fliegen, springen Sie in den Luftstrom, der Sie zur nächsten Plattform führt. Arbeiten Sie sich auf diese Weise weiter nach oben. Wenn Sie die „Erschütterung der Macht" spüren, müssen Sie sich einem Wiedergeborenen stellen.

Die Carbonitkammer

In der Carbonitkammer werden Sie bereits von einem weiteren Lichtschwertträger erwartet. Benutzen Sie „Force-Speed", um den Gegner schnell von hinten zu erledigen. Danach müssen Sie nur noch die R5-Einheit freilassen, der Schalter für die Tür befindet sich direkt links daneben.

Mission 12: Bespin Streets

Wie kommt R5 auf den Aufzug?

Springen Sie auf den Absatz links vor dem Aufzug. Hinter der Tür sind zwei Minen, die Sie zerstören müssen. Erledigen Sie den Trandoshan und aktivieren Sie den Schalter für den Aufzug.

Minen ohne Ende

Nachdem R5 die Tür geöffnet hat, müssen Sie sich in den Türrahmen vor den Droiden stellen, sonst fährt er direkt in die Minen hinein. Erledigen Sie zuerst die Gegner auf dem Sims rechts und kümmern Sie sich dann um die Minen. Wenn der Weg frei ist, können Sie die R5-Einheit vorbeilassen.

In der TIE-Halle

R5 öffnet eine Secret-Area zur Rechten und lässt Sie dann alleine. In den Räumen dahinter müssen Sie sich gegen eine Vielzahl an Gegnern behaupten. Wenden Sie „Force-Speed" an, um den Überblick zu behalten.

Auf den Straßen von Bespin

Sie müssen sich als Erstes einem von Desanns Jüngern stellen. Wenn Sie sich dann mit den Bespin-Trooper getroffen haben, sollten Sie Ihr Scharfschützengewehr bereithalten. Damit können Sie die meisten Gegner schon im Vorfeld erledigen. Am Ende der Straße können Sie mit einem Aufzug nach oben fahren. In einem der folgenden Räume befindet sich eine versiegelte Tür. Zerstören Sie die Sperre mit dem Schwert und befreien Sie zwei weitere Bespin-Trooper.

Der Obeliskenplatz

Die oberen Gänge von Bespin führen Sie in einen Raum mit einem kleinen Schalter. Damit öffnen Sie eines der großen, schwarzen Tore. Auf dem Platz dahinter müssen Sie es zweimal mit je zwei Wiedergeborenen aufnehmen. Achtung – die Gegner tauchen wie aus dem Nichts auf. Wenn Sie den Kampf erfolgreich beendet haben, gelangen Sie mithilfe eines Aufzuges zu einem Übergang. Laufen Sie am besten auf der seitlichen Begrenzung mit „Force-Speed" hinüber, da plötzlich Minen sichtbar werden. Unmittelbar dahinter kommt von rechts eine Gruppe Gegner auf Sie zu.

Massenkeilerei

Hinter dem nächsten Gang erreichen Sie einen großen Raum, der vollgestopft mit Sturmtruppen und anderem Gesocks ist. Wenden Sie fleißig Ihre Jedi-Kräfte an, um für Ruhe zu sorgen.

Wo ist der Sicherheitsschlüssel?

Am Ende des Levels gelangen Sie zu einer versperrten Tür. Speichern Sie unbedingt ab. Die zweite Tür führt auf eine große Plattform. Die imperialen Offiziere sind dabei das geringere Übel. Erschwert wird der Kampf durch einen weiteren Wiedergeborenen, der schon etwas mehr einstecken kann, als die bisherigen Schwertschwinger. Sollten Sie in seinen „Force-Grip" geraten,



SHUTTLE HÜPFEN Zerstören Sie zuerst das Gitter. Springen Sie anschließend vom Cockpit des Schuttles auf den Steg und weiter in die Öffnung.



ELEKTRISIEREND Springen Sie zum Schalter hinüber, drücken Sie ihn und springen Sie schnell auf die nächste Kiste. Warten Sie dann, bis der Lift herunterkommt.

befreien Sie sich wieder mithilfe eines „Force-Push“. Nehmen Sie nach dem Kampf einem der Offiziere den Sicherheitsschlüssel ab und gehen Sie zum Levelausgang.

Mission 13: Bespin Platform

Schlüsselsuche

Gleich am Start versteckt sich ein Wiedergeborener an der Decke. Kämpfen Sie sich zunächst immer geradeaus durch, an den vielen Minen und Sturmtruppen vorbei. Wenn Sie rechts in einen Lagerraum gelangen, finden Sie im oberen Büro einen Offizier samt Schlüssel. Kehren Sie nun zu dem Aufzug zurück und arbeiten Sie sich bis zur verschlossenen Tür vor, die Sie nun öffnen können.

Versammlung auf dem Flugdeck

Hinter der verschlossenen Tür gelangen Sie in einen Raum, aus dem Sie eine Versammlung auf dem Flugdeck beobachten können. Betätigen Sie den Schalter am Fenster und kehren Sie in das untere Geschoss zurück. Dort werden Sie schon von einer Meute Sturmtruppen erwartet.

Kampfvorbereitung

Nachdem Sie die Gegner auf der ersten Ebene erledigt haben, nehmen Sie dem Offizier den Sicherheitsschlüssel ab. Damit können Sie die beiden verschlossenen Türen im Eingangsbereich öffnen. Achtung: Im Raum mit dem Schildterminal wartet ein Wiedergeborener auf Sie. Locken Sie ihn aus dem kleinen Raum und bezwingen Sie ihn auf dem Flur. Im Anschluss haben Sie eine „Verabredung“ mit Desanns Schergen auf dem Flugdeck.

Mission 14: Cairn Bay

Treffen mit Luke

Erledigen Sie zuerst die Weißhelme im Hangar und laufen Sie die Rampe zu der R2-Einheit hinunter. Sie können sich dabei an dem Gepiepse orientieren. Benutzen Sie in diesem Bereich die Tür und halten Sie sich anschließend rechts. Im folgenden Hangar treffen Sie auf Luke.

Sturmtruppen im Weltall

Benutzen Sie in der Halle, in der Sie Luke Skywalker getroffen haben, die Tür, die zu einem gewundenen Gang führt. Auf diesem Weg gelangen Sie in den Kontrollraum für den dritten Hangar. Drücken Sie dort die drei Schalter und schauen Sie zu, wie die Sturmtruppen ins Weltall gesaugt werden. Vergessen Sie nicht, die Selbstschussanlage aus der Kiste zu nehmen.

Hangar-Kommandozentrale

Betreten Sie den großen Hangar, aus dem die Sturmtruppen einen Ausflug ins Weltall gemacht haben. Fahren Sie dort mit dem linken Lift auf die nächste Etage und springen Sie auf den Pfeiler an der Wand. Bei dem zweiten Pfeiler können Sie ein Gitter zerschlagen und gelangen dadurch in einen Geheimraum. Springen Sie anschließend wieder zurück und betreten Sie die Kommandozentrale. Darin befinden sich zwei Schalter. Mithilfe des linken Schalters wählen Sie das Tor aus – betätigen Sie ihn so lange, bis die beiden Lichter am rechten Tor weiß leuchten. Drücken Sie nun den Schalter an der rechten Konsole, der das Tor öffnet. Setzen Sie „Force-Speed“ ein, um rechtzeitig durch das Tor zu gelangen.

Shuttle-Hüpfen

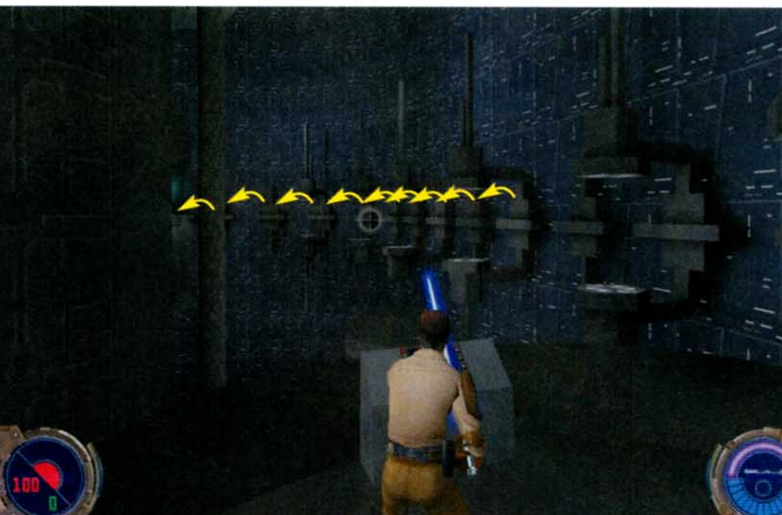
Im Shuttle-Hangar springen Sie auf das Cockpit des Shuttles und hüpfen von dort aus auf den Metallsteg über Ihnen. Zerstören Sie anschließend das Gitter über dem Steg. In den folgenden Gängen müssen Sie auf jeder Ebene einen Schalter drücken, um jeweils ein Energiefeld zu deaktivieren. Vorsicht: Auf der zweiten Ebene erwartet Sie ein Wiedergeborener. Auf der vorletzten Ebene müssen Sie das kleinere der beiden Gitter zerschlagen und durch das Loch im Boden springen. Unten angekommen betätigen Sie die Konsole und auf der gegenüberliegenden Seite eine weitere. TIPP: In der Nähe der zweiten Konsole befindet sich noch ein Schalter, mit dem Sie die Selbstschussanlagen im folgenden Raum deaktivieren können.

Fahrstuhlschacht

An dieser Stelle müssen Sie das Gitter im Fahrstuhlschacht zerschießen und in den Lüftungsschacht springen. Im nächsten Schacht springen Sie auf die Gondel, wenn diese nach oben fährt. Achten Sie hier auf die Wände. Nach einer kurzen Auffahrt können Sie den Schacht durch ein Loch verlassen, auf die nächste Gondel springen und die Prozedur beim Runterfahren wiederholen. Achtung: Zwischen den nächsten beiden Schächten befindet sich ein



AUSGANG Nachdem Sie den Schalter betätigt haben, verschwindet in diesem Schacht die Laserbarriere.



ALTERNATIV-ROUTE Nachdem das Pad abgestürzt ist, müssen Sie Ihren Weg zu Fuß fortsetzen. Achten Sie nach jedem Sprung auf auftauchende Gegner.

J

Abgrund. Bewegen Sie sich deshalb sehr vorsichtig.

Mission 15: Cairn Assembly

Mindtricks Work

Um im ersten Raum weiterzukommen, müssen Sie den Offizier hinter der Scheibe mittels „Mind-Trick" dazu bringen, die Tür zu öffnen.

Der Schweißgerät-Kreisel

In der Halle mit dem Schweißgerät müssen Sie die Plattformen hochspringen. Oben können Sie nun ein Gitter erkennen, dahinter müssen Sie die Rohre links und rechts zerstören.

Stromtod

In der Halle mit dem elektrisierten Fußboden müssen Sie mithilfe von „Force-Speed" von Kiste zu Kiste eilen. In einer Ecke ist ein kleiner blauer Schalter, der einen Lift herablässt. So gelangen Sie zum Schalter, um den Strom abzuschalten.

Walker-Babys

Nachdem Sie die beiden Wiedergeborenen besiegt haben, erwarten Sie in der nächsten Halle drei Mini-Walker. Die Ungetüme springen plötzlich aus den Kisten hervor. Keine Sorge, mit dem Lichtschwert sind die beiden Blechheinis schnell zerlegt.

Mission 16: Cairn Reactor

Die Lasergänge

Das Zauberwort für diesen Abschnitt heißt „Force-Speed". Nur So können Sie während der Feuerpausen der Laserstrahlen gefahrlos durch die Gänge hetzen.

Sackgasse?

Wenn Sie den Bereich mit den drei Nischen erreichen, müssen Sie dort jeweils die rosafarbenen Kristalle zerstören. Danach können Sie zu der Kammer mit einer Säule in der Mitte vordringen. Betätigen Sie dort den Schalter. Danach können Sie durch eine Deckenöffnung beim Startpunkt dieser Mission nach oben entkommen.

Der Turbinenraum

Besonders schwer ist der Start. Setzen Sie „Force-Speed" ein, um ohne Gefahr auf einen der drehenden Blöcke zu springen. Springen Sie sofort nach rechts auf die Rohre weiter. Sie müssen dann weitere gewagte Sprünge einsetzen, um durch die Halle zu gelangen.

Kampf auf engstem Raum

In der Halle mit der „Flügel-Turbine" erledigen Sie am besten alle Gegner bis auf den Wiedergeborenen mit dem Scharfschützengewehr. Kümmern Sie sich dann um den Schwertschwinger – versuchen Sie, ihn mit „Force-Push" von der Turbine zu schubsen. Berühren Sie auf keinen Fall die Flügel, da Sie sonst vaporisiert werden.

Unruhige Fahrt

Achten Sie bei der Fahrt mit dem Pad auf Ihre Umgebung – Sie werden von etlichen Elite-Sturmtruppen beschossen. Ihr Gefährt wird zwangsläufig zerstört. Sie müssen wieder eine lange Hüpforgie einlegen, um den Ausgang zu erreichen.

Mission 17: Cairn Dock

Die Waffenkammer

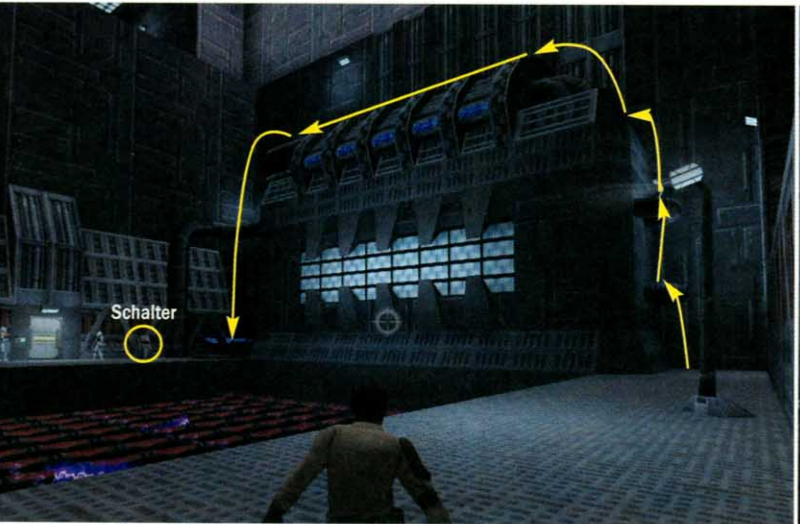
Gehen Sie im Lagerraum durch die Tür auf der linken Seite. An den folgenden Gang grenzen vier Räume, in denen Sie einige Ausrüstungsgegenstände finden. Gegen die beiden Wiedergeborenen müssen Sie vor allem „Force-Pull" einsetzen. Im nächsten Raum nehmen Sie dem Offizier den Sicherheitsschlüssel ab und öffnen die Tür im Lagerraum.

Die Schalter

1. Schalter: Den ersten Schalter finden Sie in der großen Halle, rechts neben der Tür. Sorgen Sie dafür, dass kein Gegner diesen Schalter betätigt, da Sie sonst inhaftiert werden.

2. Schalter: Zerschlagen Sie das Gitter in der Nähe des ersten Schalters und kriechen Sie bis zum Ende des Ganges. Wenn Sie den Schacht verlassen haben, suchen Sie die zweite Ebene des Gebäudes nach einem zweiten Gitter ab. Springen Sie hindurch und erledigen Sie schnell den Offizier auf der gegenüberliegenden Seite. Deaktivieren Sie die Generatoren. Wieder in der Haupthalle springen Sie links an den Generatoren vorbei und bezwingen alle Gegner in der Umgebung. Den Sicherheitsschlüssel finden Sie auf einer Kiste, nahe der Ladestation.

3. Schalter: Schleichen Sie an der Wand entlang und springen über die Schläuche nach oben. Alternativ können Sie die Gegner auch mit dem Raketenwerfer ausschalten.



PSSSST Hier müssen Sie an der Wand vorbeischleichen. Nach einer kleinen Kletterpartie gelangen Sie zum dritten Schalter.



IRRGARTEN Nachdem Sie den Raum betreten haben, sollten Sie an allen Gegnern vorbei zum Schalter hechten.

4. Schalter: Suchen Sie den Gang hinter dem Energiefeld nach einem Lüftungsschacht ab. Betätigen Sie dann im Gebäude die Konsole auf der linken Seite, damit das Licht ausgeht. Vergessen Sie nicht, das Laserschwert auszuschalten, da Sie sonst von den Wachen entdeckt werden. Aktivieren Sie den Restlichtverstärker und durchqueren Sie vorsichtig den Raum.

5. Springen Sie auf der rechten Seite über die Kisten, bis Sie den Schalter erreicht haben. Sie müssen ihn gegen einige Wachen verteidigen. Schlimmer ist allerdings, dass auch zwei Wiedergeborene nach Ihrem Leben trachten. Weichen Sie diesen aber vorerst aus und kümmern Sie sich zuerst um die Wachen, da die Wiedergeborenen den Schalter nicht betätigen können.

Eingang zur Doomgiver

Laufen Sie zur verschlossenen Tür der Doomgiver. Wenn Sie dem Sims um das Raumschiff herum folgen, erreichen Sie die geöffnete Tür.

Mission 18: Doom Comm

Schotten dicht!

Auf der unteren Ebene des Schiffes sind, bis auf zwei Türen, alle Durchgänge verschlossen. Aber auch die geöffneten Schotten führen in einen Raum, aus dem es offensichtlich keinen Ausweg gibt. Überprüfen Sie die Decke des linken Raumes, zerstören Sie das Gitter und hopsen Sie in die Öffnung. Im rechten Raum gelangen Sie auf diese Weise in einen Geheimraum.

R5 steuern

Fahren Sie R5 zur Tür und öffnen Sie diese anschließend mit Kyle. Begeben Sie sich dann wieder hinter das Steuerpult und fahren Sie die R5-Einheit im nächsten Raum durch die kleine, blaue Barriere. Nun können Sie mit dem Roboter die Tür dahinter von innen öffnen.

Verteidigungsanlage

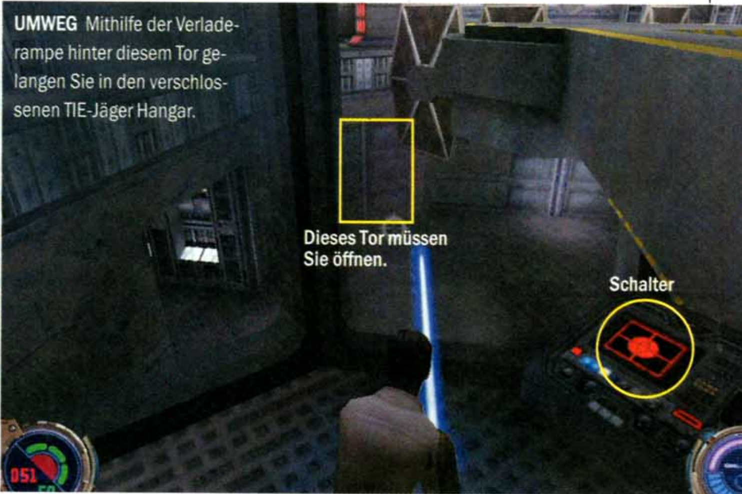
Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl nach unten gefahren sind, erreichen Sie einen Raum, in dem zwei Kampfroboter patrouillieren. Erledigen Sie die Blechkameraden und springen Sie auf die kleine „Insel“ in der Mitte des Raumes. Auf der rechten Seite gelangen Sie an den Säulen vorbei. Durch die Glasscheibe stürzen Sie in einen Tunnel. Im nächsten Raum betätigen Sie die vier Schalter am Fenster, um die gelb markierten Türen zu öffnen.

Frequenzsuche

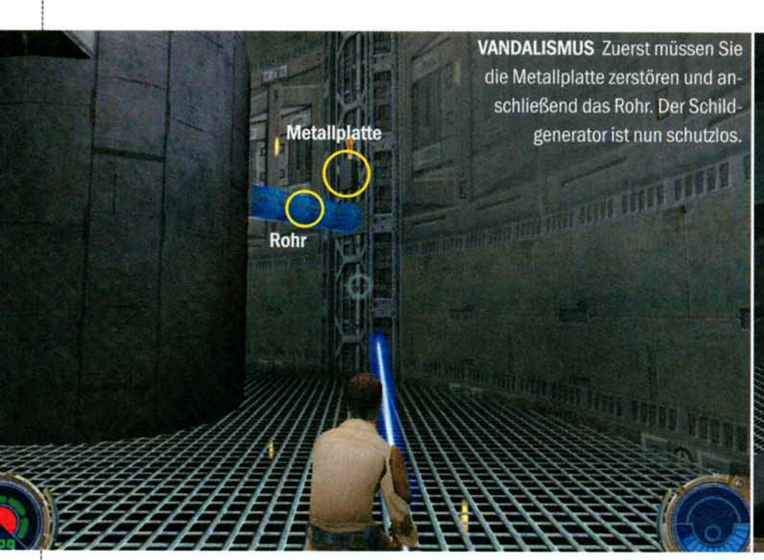
Werfen Sie einen Blick auf Ihr Datapad. Dort sehen Sie drei bunte Symbole. Wenn Sie in dem Raum mit den würfelartigen Boxen angekommen sind, sehen Sie, dass jeder der drei Etagen einer Farbe zugeordnet ist. Die oberste rot, die mittlere grün und die unterste blau.



KLEINES HELFERLEIN Nur mit der R5-Einheit können Sie durch die blauen Sperren fahren. Auf der anderen Seite öffnen Sie die Tür mithilfe des Schalters.



UMWEG Mithilfe der Verladerampe hinter diesem Tor gelangen Sie in den verschlossenen TIE-Jäger Hangar.



VANDALISMUS Zuerst müssen Sie die Metallplatte zerstören und anschließend das Rohr. Der Schildgenerator ist nun schutzlos.



VERSTECKSPIEL Wenn Sie sich an bestimmten Stellen der Streben hinknien, erreichen Sie die feindlichen Geschosse nicht.



Das bedeutet, dass Sie auf der obersten Etage das rote Symbol suchen müssen, das auch in Ihrem Datapad abgebildet ist. Wenn Sie es gefunden haben, aktivieren Sie es und begeben sich auf die nächste Etage. Da nicht alle Würfel durch einen Steg miteinander verbunden sind, müssen Sie häufig von einer niedrigeren Etage auf eine höhere springen, um den Eingang zu erreichen. Wenn Sie alle drei Symbole aktiviert haben, gehen Sie zurück zu den Sendestationen, in denen nun die richtigen Symbole auf dem Display flimmern. Aktivieren Sie diese ebenfalls und drücken Sie zum Schluss den Hauptschalter, der zuvor offline war. Gehen Sie dann durch die Tür hinter der blauen Sendestation.

Mission 19: Doom Detention

Die TIE-Jäger-Hangars

Betätigen Sie die zwei Schalter, die Sie in den Räumen zwischen den beiden TIE-Jäger-Hangars finden. Benutzen Sie anschließend den Transportlift in der Mitte des ersten Hangars. In der TIE-Jäger-Verladestation drücken Sie einmal auf die Konsole im Kontrollhäuschen und fahren dann anschließend mit einem weiteren Transportlift in die zweite TIE-Jäger-Halle. Säubern Sie die Hallen und durchqueren Sie den dritten Hangar.

Verschlossene Tür

Nachdem Sie den letzten Hangar gesäubert haben, erreichen Sie eine verschlossene Tür. Zerstören Sie das Fenster darüber und springen Sie in das Loch. Den Boden zerstören Sie mit dem Lichtsäbel. Nehmen Sie dem imperialen Offizier im nächsten Raum den Sicherheitsschlüssel ab.

Zellenblock

Gegen den Wachmann neben der Shuttle-Halle müssen Sie den „Mind-Trick" anwenden, damit dieser Ihnen die Tür öffnet.

Wiedersehen mit Jan

Nach der Befreiung Jans laufen Sie wieder zurück in die Shuttle Halle. Um die Türen zu passieren, müssen Sie bei den Türschaltern die „Benutzen-Taste" so lange gedrückt halten, bis Jan die Tür passiert hat. In der Halle laufen Sie zu der Tür auf der anderen Seite.

Mission 20: Doom Shields

Rettungskapseln

In der riesigen Generatorhalle müssen Sie auf die gegenüberliegenden Seite gelangen. Wenn Sie dorthin durch den Nebengang laufen, entdecken Sie die Rettungskapseln. Merken Sie sich diese Gegend genau, da Sie am Ende der Mission hierher zurück müssen. Drücken Sie im Kontrollraum den Schalter. Durch das Fenster sehen Sie nun ein Rohr, das langsam zur Mitte des Raumes fährt. Begeben Sie sich zu diesem Rohr und laufen Sie darüber, bis Sie die Tür des Verteilerhäuschens in der Mitte erreicht haben. In dem Gebäude springen Sie auf die nächste Etage und „leihen" sich vom Offizier den Sicherheitsschlüssel.

Luftschächte entriegeln

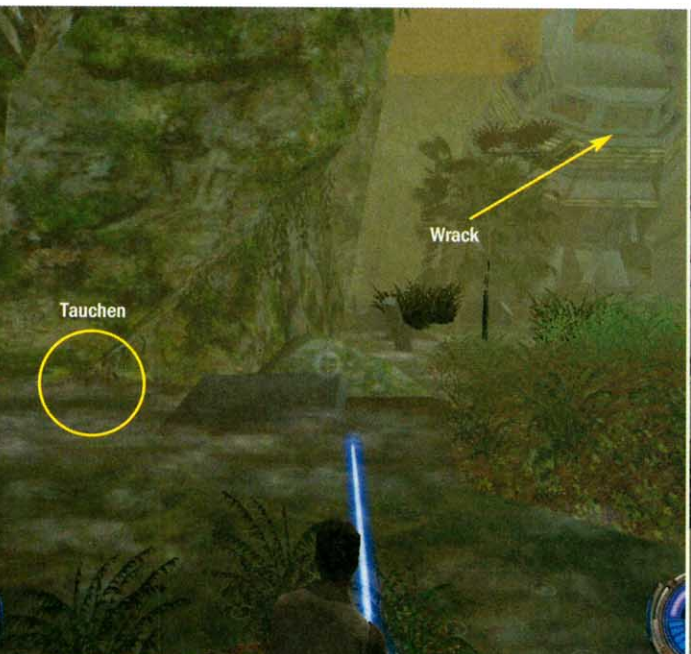
Mit dem Schlüssel aus dem Verteilerhäuschen im Gepäck, gehen Sie durch den gegenüberliegende Eingang und durch die Tür auf der rechten Seite. Beseitigen Sie die Energiebarriere mit dem Schlüssel und entriegeln Sie die Schächte im Verteilerhäuschen per Knopfdruck. Begeben Sie sich anschließend in das Häuschen und springen Sie in eines der vier Löcher im Boden. In einem gelangen Sie in einen Tunnel. Am Ende des Tunnels müssen Sie „Force-Push" einsetzen, um den Deckel zu heben.

Der Schildgenerator

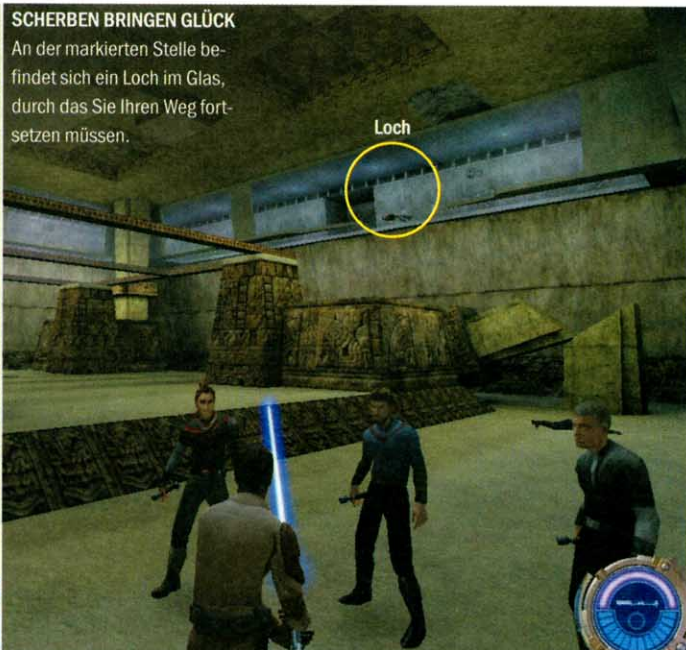
Zwischen dem Generator und der Wand verlaufen Rohre, die von einem blauen Schutzschild umgeben sind. Zerstören Sie die metallenen Kästen über diesen Rohren. Anschließend setzen Sie Ihr Laserschwert gegen die Rohre ein.

Galak

Eine effektive Waffe gegen Galak ist die Granate, da sein Schutzschild gegen Laserwaffen immun ist. Springen Sie auf einen der Querstreben und bearbeiten Sie ihn von dort aus. Gehen Sie dabei in die Hocke, so dass Sie Galak nicht sehen kann. Wenn Galaks Schutzschild ausfällt, müssen Sie den „Imperial Heavy Repeater" einsetzen. Wiederholen Sie diese Taktik, bis der Gegner zu Boden geht. Nachdem Sie ihn erledigt haben, schweben Sie zu den Rettungskapseln. (siehe: Rettungskapseln) Halten Sie auf dem Weg dorthin die Augen nach Flammen und Stromblitzen offen. Diesen können Sie entgehen, wenn Sie darüber oder darunter durchschweben.



HÖHLENFORSCHER Springen Sie an dieser Stelle ins feuchte Nass, um zur nächsten Gegend zu tauchen.



SCHERBEN BRINGEN GLÜCK An der markierten Stelle befindet sich ein Loch im Glas, durch das Sie Ihren Weg fortsetzen müssen.

Mission 21: Yavin Swamp

Wracktauchen

Bei dem Wrack im Sumpf müssen Sie unter einer Felswand durchtauchen (siehe Screenshot). Auf der anderen Seite entdecken Sie in der linken Ecke einen Vorsprung, auf den Sie per „Force-Jump" springen müssen.

Mission 22: Yavin Canyon

Ritt auf dem AT-ST

Gleich zu Beginn der Mission springen Sie auf den AT-Walker und steigen ein. Nun können Sie den Canyon mit diesem Zweibeiner unsicher machen. Tipp: Wenn Sie die zweite Feuerfunktion der Seitenkanonen einsetzen, verschießt der AT-ST Raketen. Einfacher ist es allerdings, wenn Sie sich zu Fuß auf den Weg machen und die Gegner mit dem Scharschützengewehr ausschalten. Den Spielern, die es besonders eilig haben, empfehlen wir „Force-Speed" einzusetzen. Auf diese Weise können Sie einfach an den Gegner vorbeilaufen.

Sackgasse

Hinter dem zweiten Landungsschiff für AT-STs, müssen Sie die Felsformation hinaufspringen. In der Höhle ist ein Loch in der Mitte, in das Sie hineinspringen müssen.

Mission 23: Yavin Academie

Trainingshalle

Bei dieser Mission müssen Sie sich lediglich durch die Gänge kämpfen. Dabei stehen Ihnen einige Schüler Luke Skywalkers zur Seite. In der letzten Trainingshalle müssen Sie allerdings mithilfe des „Force-Jump" in den verglasten Gang springen – an einer Stelle ist das Glas zerstört.

Mission 24: Yavin Final

Die sechs Rätsel

1. Rätsel: Die Felsbrocken, die den Durchgang blockieren, müssen Sie mit dem Laserschwert zerstören.

2. Rätsel: Nachdem Sie den Raum passiert haben, in dem Steinblöcke von der Decke herabfallen, springen Sie auf den Vorsprung. Im folgenden Gang befindet sich auf der linken Seite eine durchlässige Wand, durch die Sie Ihren Weg fortsetzen können.

3. Rätsel: Setzen Sie „Force-Push" gegen die Flammen ein. Erst wenn kein Feuer mehr aus den Säulen lodert, können Sie fortfahren.

4. Rätsel: Auf einem Kreuzweg treffen Sie Desann. Laufen Sie dort in den linken Gang und zerstören Sie das Wasserrohr, das sich unter der Decke befindet – kurz vor dem Feuer. Das herausströmende Wasser löscht die Flammen.

5. Rätsel: Nach dem Feuerrätsel springen Sie in das Loch im Boden. Setzen Sie „Force-Push" ein, um die Wand, gegenüber der schalterlosen Wand, zu verschieben. Im folgenden Gang sehen Sie zu Ihrer Linken einen unscheinbaren Schalter, der die schalterlose Wand bewegt. Dort können Sie Ihren Weg fortsetzen.

6. Rätsel: Die Steinstampfer passieren Sie am besten, indem Sie „Force-Speed" einsetzen.

Möge die Macht mit Ihnen sein.

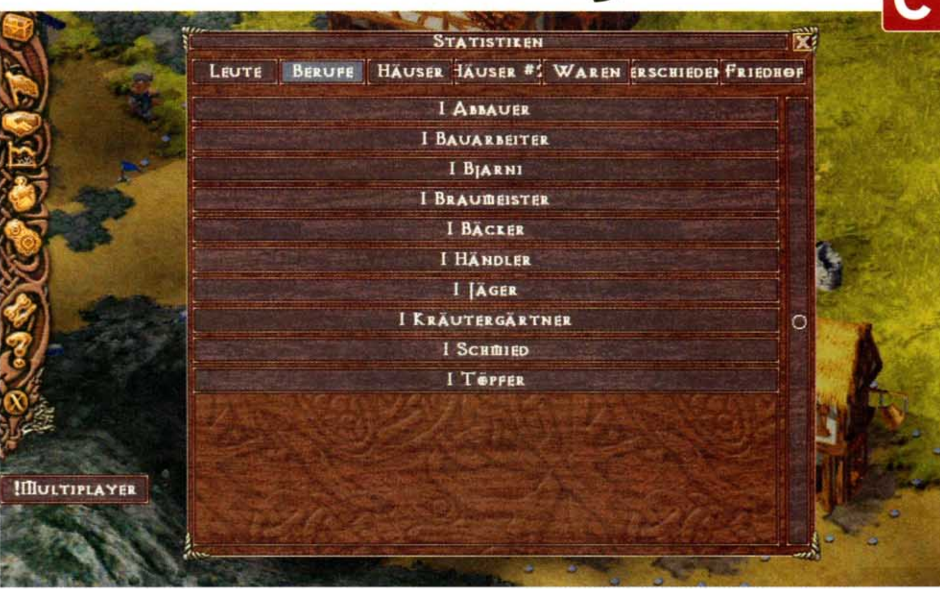
Versuchen Sie nicht Desann mit Ihrem Schwert und Ihren Kräften zu erledigen, da es fast unmöglich ist. Ein echter Jedi setzt seinen Verstand und sein Geschick ein.
TIPP: Erinnern Sie sich daran, welchen Trick Desann gegen Luke eingesetzt hat.
Zerschlage Sie deshalb die herausragenden Pylonen auf der zweiten Ebene. Auf der unteren Ebene zerstören Sie den in die Raummitte gerichteten Teil der Säulen, so dass diese kaum noch Halt besitzen. Locken Sie anschließend Desann vor eine dieser Säulen und stellen Sie sich dahinter. Wenn sich Desann in einer guten Position befindet, zerstören Sie die Säule komplett. Die herabstürzenden Steine begraben Desann unter sich und der Spuk hat ein Ende. Wenn es bei der ersten Säule nicht klappt, versuchen Sie es bei der nächsten.

STEFAN WEISS/LARS THEUNE/FLORIAN WEIDHASE

Cultures 2: Die Tore Asgards

C

Knut ist gelangweilt, Gunnar hat nichts zu tun und Gabelbart hat Hunger. Das muss nicht sein! Mit unseren Tipps zum Wikinger-Spektakel Cultures 2 sind alle im Nu glücklich und zufrieden.



AUF EINEN BLICK
Wenn Sie einen Blick auf die Statistik Ihrer Arbeiter werfen, sehen Sie sofort, welche Berufe benötigt werden und auf welchem Gebiet zu viele arbeiten.

Kundschaften

Wie decke ich die Karte auf?

Indem Sie sie erkunden. Wählen Sie einen Bewohner Ihres Dorfes und schicken Sie ihn durch die Walachei. Nach und nach werden die zuvor verdeckten Stellen auf der Karte sichtbar. Setzen Sie am besten Ihren Helden Bjarni ein. Dieser ist flink, wird nie müde und braucht keine Nahrung. Achten Sie aber darauf, dass er nicht das Mittagessen eines Wolfsrudels wird. Wenn er Ihnen trotzdem zu langsam ist, können Sie die Spielgeschwindigkeit um das Dreifache beschleunigen (Taste „l"). Wenn Sie eine Kiste gefunden haben, sollten Sie einen beliebigen Dorfbewohner dazuholen, da Bjarni keine Gegenstände aufnehmen kann.

Wann kümmere ich mich um die Missionsziele?

Neben dem eigentlichen Aufbau eines Dorfes müssen Sie auch einige Missionsziele erfüllen. Diese reichen vom Bierhandel mit anderen Völkern über das Aufspüren bestimmter Personen. Kümmern Sie sich um diese Aufgaben aber erst dann, wenn Ihr Dorf auch einige Zeit ohne Ihr Eingreifen auskommt. Nichts ist schlimmer, als in der Ferne einen Kampf zu führen, während Ihre Dorfbewohner Hunger leiden.

Nahrungsmittel- und Rohstoffbeschaffung

Welche Nahrung lässt sich am schnellsten beschaffen?

Kundschaften Sie die Gegend aus und richten Sie sich nach den vorhandenen Nahrungsmitteln. Am besten eignen sich zunächst Fischer und Jäger. Diese Lebensmittel müssen nicht weiterverarbeitet werden, sondern können gleich verzehrt werden. Das spart eine Menge Zeit! Anders sieht es da bei Weizen aus. Er muss erst in der Mühle gemahlen und in der Bäckerei zu Broten verarbeitet werden. Kümmern Sie sich darum erst später, wenn die Fleisch- bzw. Fischproduktion zuverlässig läuft.

Sollte ich nicht zuerst ein paar Wohnungen bauen?

Nein. Kümmern Sie sich zuerst um die Nahrung. Im Schiff befinden sich zwar einige Vorräte, doch die sind schnell aufgebraucht. Außerdem kommt die Nahrungsmittelproduktion nur langsam in Gang. Denken Sie daran, dass die Wikinger zwar durch Hungertod, aber nicht an Wohnungsmangel sterben können.

Ich habe viele Baustellen, doch kaum fertige Gebäude!

Bevor Sie sich daran machen, Unterkünfte für die Wikinger zu errichten, müssen Sie für genügend Baumaterialien sorgen. Holz ist der Grundbaustoff für fast alle Gebäude, außerdem benötigen Sie es für viele Gegenstände (Werkzeuge, Möbel, Speere, Bögen etc.). Für den Anfang reicht ein Holzfäller aber vollkommen aus.

Wohnungen

Wieso sind Mehrfamilienhäuser besser?

Wenn Sie die Nahrungsmittelproduktion und die Rohstoffförderung in Gang gesetzt haben, können Sie sich den Wohnungen widmen. Idealerweise errichten Sie Zwei- oder Dreifamilienhäuser. Familien, die im selben Haus leben, helfen sich untereinander mit fehlenden Lebensmitteln oder Gegenständen aus. Es reicht sogar, wenn nur eine Frau in einem Mehrfamilienhaus lebt. Egal ob verheiratet oder nicht: Sie versorgt alle Bewohner des Hauses.

Kind und Kegel – die Familie

Wie bekomme ich neue Arbeiter?

An neue Arbeiter gelangen Sie, indem Sie für Nachwuchs sorgen. Sobald ein Mann (mit Wohnung) eine Ehefrau gefunden hat, fängt diese an, Nahrungsmittel im Haus zu horten. Erstens, um ihren Mann zu bekochen, und zweitens, um einen Vorrat für den Nachwuchs anzulegen. Sobald Sie fünf Einheiten Nahrung gesammelt hat, kann ihr Kinderwunsch in Erfüllung gehen. Rechtsklicken Sie auf die Frau und wählen Sie ein Geschlechtssymbol aus, je nachdem ob Sie einen Jungen oder ein Mädchen bekommen wollen.

Ich habe kaum noch Nahrungsvorräte – woran liegt das?

Gerade wenn die Nahrungsmittelproduktion noch am Anfang steht, sollten Sie von Kindern absehen. Ein Kind benötigt eine gewisse Zeit, um heranzuwachsen, und verbraucht währenddessen genau-

so viele Vorräte wie ein Erwachsener – mit dem Unterschied, dass ein Kind weder arbeitet noch Nahrung beschafft. Wenn Sie zu schnell zu viele Kinder „produzieren", stürzen Sie die Wikinger unter Umständen in eine Hungersnot!

Männlein oder Weiblein?

Da Sie Frauen nicht zu körperlicher Arbeit verdonnern können, kümmern diese sich hauptsächlich nur um den Nachwuchs und kochen für ihre Mitbewohner. Richten Sie sich bei der Wahl des Geschlechts nur nach der Anzahl an Häusern in Ihrem Dorf. Planen Sie pro Haus eine Frau ein, die für Nahrung und ein gemütliches Ambiente im Haus sorgt. Häusern mit vier oder fünf Parteien sollten Sie zwei Frauen zuweisen. Bedenken Sie dabei, dass Frauen ebenso viel Nahrung verbrauchen wie zum Beispiel ein Holzfäller.

Kisten

Wozu dienen die Kisten?

Durchsuchen Sie die Gegend nach Kisten. Darin befinden sich neben Heiltränken und Talismanen auch Waffen und Rüstungen. Gerade in den ersten Missionen der Kampagne macht es keinen Sinn, Waffen oder Rüstungen zu produzieren, da Sie nur wenig Soldaten brauchen. Ziehen Sie stattdessen mit Ihren Soldaten durchs Land und plündern Sie die Kisten aus. Auch Kisten, die sich in anderen Städten befinden, können Sie sorglos ausräumen. Scheinbar kümmert es niemanden, dass Sie sich unrechtmäßig fremden Eigentums bemächtigen. In einigen Kisten befinden sich sogar komplette Gebäude. Klicken Sie dazu auf das Kisten-Symbol in der Icon-Leiste und ziehen Sie das Gebäude heraus. Nun können Sie ein Gebäude in Ihr Dorf stellen, ohne dass Sie Rohstoffe oder Arbeitskräfte dafür aufbringen müssen.

Bonusgegenstände

Holzwerkzeug, Geschirr & Co. – brauche ich das?

Ja! Mit Holzwerkzeugen sind die Männer in der Lage, wesentlich produktiver zu arbeiten. Die Produktivität lässt sich mit den besseren Eisenwerkzeugen sogar noch einmal steigern. Wenn die Arbeiter dazu noch Schuhe an den Füßen haben, werden sie durch die vielen Transportarbeiten nicht so schnell müde. Auch Möbel haben ihren Sinn. Sie sorgen dafür, dass der Wikinger sich im Schlaf vollständig erholt. Denken Sie auch an das Geschirr: Damit können die Frauen aus einer Mahlzeit gleich zwei zaubern!

Die Karriereleiter

Wieso kann ich einen Zivilisten nicht zum Bäcker ausbilden?

Um einen bestimmten Beruf auszuüben, muss ein Wikinger ihn erst erlernen. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder er drückt die Schulbank oder er schuftet so lange, bis er genügend Erfahrung gesammelt hat. Dann erhält er den Meisterbrief. Für manche Berufe braucht ein Wikinger sogar mehrere Meisterbriefe, zum Beispiel der Bäcker. Er muss zuerst Farmer und dann Müller werden, bevor er Brote backen kann. Aufgepasst: In der Schule können nur die Berufe erlernt werden, die ein anderer Wikinger sich zuvor durch Erfahrung angeeignet hat! Die Schule hat den Vorteil, dass Sie Zivilisten nicht mühsam durch sämtliche Produktionsetappen schicken müssen. Anstatt erst auf der Farm, dann in der Mühle und letztendlich in der Backstube zu schuften, kann ein Zivilist nach der Lehre sofort den Beruf des Bäckers ausüben.

Produktionszentren

Wo baue ich meine Produktionszentren?

Richten Sie sich nach den Ressourcen, die Sie in der Umgebung finden. Hiefür ist es wichtig, dass Sie das Gebiet weiträumig untersuchen. Häufig kommt es vor, dass Sie eine Stein verarbeitende Industrie neben einem kleinen Steinvorkommen bauen, obwohl es in der Nähe ein größeres gibt, das Sie nur nicht entdeckt haben. Wenn dann keine Steine mehr vorhanden sind, müssen Sie mit dem kompletten Industriezweig umziehen.

So viele Schuhe und Möbel kann ich doch gar nicht gebrauchen!

Was fängt ein Dorf mit 40 Möbeln an? Wozu sind 60 Paar Schuhe gut? Wenn Sie für jedes rohstoffverarbeitende Gebäude einen Wikinger einsetzen, versinken Sie bald in Bergen von überschüssigen Produkten. Lassen Sie es erst gar nicht so weit kommen. „Multitasking" ist hier das Geheimnis. Ein Beispiel: Lernen Sie einen Holzfäller an und lassen Sie ihn nach und nach aufsteigen. Wenn er dann Schreiner ist und genügend Möbel gebaut hat, können Sie ihn vorübergehend wieder in den Wald schicken, damit er Bäume fällt. Dieses Verfahren können Sie auch in den anderen Betrieben anwenden. Auf diese Weise sparen Sie sich eine Menge Arbeiter.

Wie behalte ich den Überblick?

Je größer Ihr Dorf wird, desto schneller geht Ihnen der Überblick über Ihre Arbeiter verloren.
Werfen Sie deshalb häufiger einen Blick in das Statistikfenster. Dort sehen Sie, wie viele Perso-

MÄNNERWIRTSCHAFT
Bei den großen Häusern sollten sich zwei Frauen um die Nahrungsbeschaffung kümmern.





BALLUNGSZENTRUM Produktionszweige, die untereinander verknüpft sind, sollten Sie in unmittelbarer Nähe zueinander bauen. Dadurch minimieren Sie die Strecke zwischen den Betrieben.


BEZUGSQUELLE Errichten Sie die Produktionsstätten immer in der Nähe des benötigten Rohstoffes.

nen welcher Arbeit nachgehen. Ein weiterer Trick ist die Namensänderung. Schnappen Sie sich zum Beispiel einen Bäcker und ändern Sie seinen Namen in Bäcker. Falls Ihnen das zu unpersönlich ist, können Sie den kleinen Wuselern auch Namen Ihrer Bekannten geben. Diese lassen sich immerhin besser merken als die Wikingernamen.

Wie schaffe ich ein effektives Produktionszentrum?

Errichten Sie zuallererst ein Wohnhaus. Auf diese Weise muss der Mann nicht so weit laufen, wenn er schlafen oder essen möchte. Um das Wohnhaus herum werden die einzelnen Produktionsstätten errichtet – ebenfalls gut erreichbar, denn nur so kann die Produktion sowie der Transport schnell und reibungslos ablaufen.

Kaum eine Produktionsstätte funktioniert richtig, alle Transportwege sind verstopft!

Mit der Zeit wird Ihr Dorf immer größer. Das bedeutet für die Wikinger zwangsläufig längere Transportwege zum Hauptlager. Errichten Sie in Randgebieten zusätzlich Lagerhäuser und teilen Sie ihnen Träger zu. Diese Träger holen sich dann die fertigen Produkte aus den einzelnen Betrieben und bringen sie ins Lager. So braucht der Meister seine Ware nicht selber ins Lager zu schleppen und seine Arbeit dadurch zu vernachlässigen. Sie können aber auch einzelnen Betrieben Träger zuteilen. Diese sorgen dann dafür, dass genügend Rohstoffe im Betrieb sind, damit die Produktion nicht ins Stocken gerät. Sie können aber auch Händler beauftragen, Waren zwischen den Lagerhäusern zu transportieren. (siehe: Der Händler).

Straßen

Wozu brauche ich Straßen?

Beobachten Sie Ihre Wikinger. Benutzen Sie oft dieselben Wege? Dann lohnt es sich, eine Straße zu bauen. Auf ihnen kommen sie wesentlich schneller voran. Gerade die Strecken zum Vorratszelt oder Hauptlager werden oft abgelaufen, um Rohstoffe oder Nahrungsmittel zu transportieren. Denken Sie daran, dass Sie für jeden Straßenabschnitt einen Stein benötigen. Wenn Sie ein Szenario oder eine Kampagne spielen, in der es kaum Steine gibt, sollten Sie sich diese lieber für wichtige Gebäude aufheben.

Handel

Was hat es mit den Wegweisern auf sich?

Wegweiser helfen den Wikingern, sich zu orientieren. Manchmal entfernen sich die Wikinger so weit, dass sie nicht mehr zurückfinden – und sie zurück ins Dorf zu dirigieren ist oft umständlich. Wegweiser helfen aber auch bei der Nahrungs- bzw. Rohstoffsuche! Wenn Sie auf einen Wegweiser klicken, werden alle Lebensmittel und Materialien im näheren Umkreis angezeigt. Bei der Nahrungs- und Rohstoffsuche orientieren sich die Wikinger daran. Wenn Sie Handel mit anderen Völkern betreiben, helfen die Wegweiser dem Händler, den Weg dorthin zu finden. Er „hangelt" sich von Markierung zu Markierung, bis er am anderen Lagerhaus ankommt. Wegweiser können nur von Kundschaftern aufgestellt werden.

Wie lotse ich meine Leute geschickt über die Karte?

Es gibt einen kleinen Trick, wie Sie Ihre Dorfbewohner über die gesamte Karte schicken können, ohne sie um jeden Baum einzeln zu lotsen. Einem Abbauer, der in einem weit entfernten Gebiet Steine oder Ähnliches abbauen soll, weisen Sie einfach den Beruf des Kundschafters zu. Mit diesem Berufsstand findet er die Stelle auf Anhieb. Wenn er dann sein Ziel erreicht hat, weisen Sie ihm wieder seinen ursprünglichen Beruf zu. Auf diese Weise bekommt er auch noch ein paar Erfahrungspunkte für den Beruf des Kundschafters.

Der Händler

Er ist quasi ein weiterentwickelter Träger. Bauen Sie ihm einen Hand- oder Ochsenkarren und weisen Sie ihm zwei Lager oder eine Produktionsstätte zu. Er wird fortan Waren zwischen diesen beiden Lagern hin und her transportieren. Wenn Sie ihm nicht befehlen, welche Güter er transportieren soll, überprüft er automatisch den Bedarf und füllt die fehlenden Waren auf.



WARENEIN- UND -AUSGANG Neben dem Handel mit anderen Völkern, sorgt der Händler auch für Waren-Gleichgewicht zwischen zwei Lagern.

Religion

Wieso essen meine Wikinger nicht die Pilze, die ich sammle?

Pilze dienen nicht als Nahrungsmittel. In der Alchemistenhütte wird aus den Pilzen ein besonderes Öl hergestellt, das der Druide dann in den Metallschalen vor den Wohnhäusern entzündet. Nur an diesem so genannten „Heiligen Feuer" kann ein Wikinger zu seinen Göttern beten und so sein Religionsbedürfnis befriedigen. Sinnvoll ist die Herstellung des Öls erst, wenn Ihre Wikinger höherrangige Berufe bekleiden und ein Bedürfnis nach Religion haben.

Krieg

Was muss ich tun, um aus einem Zivilisten einen Soldaten zu machen?

Bevor Sie in der Kaserne Wikinger rekrutieren können, müssen Sie zuerst Bogen, Schwerter, Waffenröcke etc. anfertigen und in die Kaserne schaffen (Träger einsetzen!). Erforschen Sie frühzeitig die entsprechenden Technologien, da viele verschiedene Produktionsstätten und Materialien benötigt werden. Anmerkung: In den ersten Missionen der Kampagne können Sie noch keine Soldaten ausrüsten, da die Schmiede noch nicht freigeschaltet ist. Sobald Sie genügend Ausrüstungsgegenstände eingelagert haben, können Sie Wikinger damit ausrüsten – fertig ist der Soldat!

Soldaten befördern? Was bringt das?

Es gibt maximal zwei Beförderungsstufen. Je höher der Rang, desto stärker sind Ihre Rekruten. Aber alles hat seinen Preis. Pro Mann und Beförderung benötigen Sie eine Einheit Gold. Je weiter Sie kommen, desto stärker werden Ihre Gegner. Deshalb sollten Sie Soldaten grundsätzlich bis zur höchsten Stufe befördern. Sonst haben sie im Kampf keine Chance.

Wen rüste ich mit einem Amulett aus?

In den zuvor schon erwähnten Kisten finden Sie ab und zu Amulette. Eines davon verringert den Hunger der Person, die es trägt. Suchen Sie sich den Krieger mit der meisten Erfahrung aus und legen Sie ihm das Amulett ins Inventar. So verlieren Sie nicht einen guten Krieger, weil er nichts zu essen hat.

Was hat es mit dem Bier auf sich?

Wenn Sie Soldaten Bier mit auf den Weg geben, können sie sich einige Zeit davon ernähren. Dies ist sinnvoll, wenn Sie nicht wissen, wie weit die Soldaten marschieren müssen oder ob sie auf dem Weg auch genügend Nahrung finden. In den ersten Missionen reicht es allerdings aus, wenn Sie mit Ihren Mannen von Beerenbusch zu Beerenbusch marschieren.

Wie verteidige ich mein Dorf am besten?

Beobachten Sie, von welcher Seite Gegner einfallen, und errichten Sie dort einen Verteidigungsturm. Je nach Häufigkeit bzw. Stärke der Angriffe lohnen sich auch mehrere Türme (so aufstellen, dass sie in Reichweite zueinander sind!). Wenn Sie diese mit mindestens zwei Bogenschützen besetzen, schafft es kaum ein Feind, in Ihr Dorf einzudringen. Wenn ein Gebäude bei einem Angriff beschädigt wird, sollten Sie ein paar Bauarbeitern hinschicken. Sie reparieren es dann wieder.

Wann setze ich Bogenschützen ein?

Bogenschützen tragen neben Pfeil und Bogen nur einen leichten Waffenrock. Da dieser nur schwachen Schutz bietet, sollten Sie Nahkämpfe vermeiden. Setzen Sie Bogenschützen vor allem auf Verteidigungstürmen ein. Da die Pfeile eine große Reichweite haben, erledigen sie feindliche Krieger schon im Vorfeld. Bogenschützen eignen sich aber auch als Vorhut (in Gruppen angreifen) im Kampf gegen ein feindliches Dorf.

Schwertkämpfer

Schwertkämpfer sind durch die schwere Eisenrüstung wesentlich besser gepanzert als Bogenschützen. Sie sind ausdauernde Einzelkämpfer, die im Nahkampf ihre Stärke beweisen.

Wie greife ich ein feindliches Dorf am besten an?

Wenn Sie sich einem feindlichen Dorf nähern, sollten Sie zuerst die Verteidigungstürme in Schutt und Asche legen. Achten Sie auf die gegnerischen Zivilisten: Sie versuchen den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Verteidigungstürme laufen. Postieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem Schuss gleich wieder zerstören.

Wie besiege ich feindliche Soldaten am einfachsten?

Schicken Sie die Bogenschützen vor, damit sie die gegnerischen Soldaten ins Kreuzfeuer nehmen. Wenn diese dann bereits angeschlagen sind, haben Ihre Schwertkämpfer leichtes Spiel. Manchmal etwas umständlich, dennoch eine raffinierte Taktik: Locken Sie feindliche Wikinger in die Nähe Ihrer Verteidigungstürme. Damit rennen sie in ihr eigenes Verderben. LARS THEUNE

Die Gilde

Egal ob Schreiner, Wirt oder gar Dieb – Die Gilde bietet mit zwölf Berufen in vier Städten schier unendliche Spielvielfalt. Um das komplexe System um Handel, Macht und Intriegen besser zu meistern, geben wir ausführliche Tipps.



BONUS Dank des Gehstocks und des ausgebauten Wohnsitzes verfügen wir über drei wertvolle AP extra. Achten Sie auch jedes Jahr auf die Arbeitszeiten Ihrer Mitarbeiter.

G

Spielbeginn

Stadt und Schwierigkeitsgrad

Wählen Sie zu Anfang unbedingt Köln als Heimatstadt und den Schwierigkeitsgrad „sehr leicht" oder „leicht". Erst wenn Sie einige Erfahrung mit dem Spiel haben, sollten Sie sich den anderen Städten und höheren Schwierigkeitsgraden widmen.

Wirt in Dresden

Wenn Sie sich schon etwas auskennen, sei Ihnen der Beruf Wirt in der Stadt Dresden ans Herz gelegt. Das Schankhaus in Dresden steht direkt am Markt und hat den kürzesten Transportweg im ganzen Spiel.

Aufträge

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie nebenher einen Auftrag erfüllen wollen. Zum Spielstart eignet sich ein freies Spiel besser, da Sie kein direktes Ziel verfolgen müssen und so mehr Freiheiten haben.

Der Stammbaum

Natürlich können Sie Prinzip Zufall walten lassen und keinen Einfluss auf Ihre Herkunft nehmen. Schlauer ist es jedoch, Vater und Mutter selber auszuwählen. Da Sie zu Spielbeginn unabhängig von Ihrem Beruf stets nur die Talente „Verhandlungsgeschick" und „Handwerkskunst" steigern können, ist es ratsam, Eltern mit den Fähigkeiten „Bei Nacht und Nebel" (Dieb), „Rhetorik" (Priester, Dichterin) oder „Kampf" (Söldner) auszuwählen. Selbst wenn Sie eine handwerkliche Karriere anstreben, nützen Ihnen diese Talente. Ihre Handwerkskunst können Sie während des Spiels ohne weiteres aufpolieren.

Die Berufswahl

Welcher Beruf ist der beste?

Diese Frage stellt sich bei genauerer Betrachtung des Spiels nicht. Jeder Beruf hat so seine Reize, Vor- und Nachteile – das Spielerlebnis ist mit jeder Laufbahn ein anderes. Suchen Sie sich einfach den Beruf aus, der Sie am meisten reizt.

Guter Startberuf

Um sich in aller Ruhe in das Prinzip und die Funktionsweise von **Die Gilde** einzuspielen, empfehlen wir Ihnen einen Handwerksberuf. Später können Sie im gleichen Spiel eh noch andere Berufe erlernen oder ein neues Spiel mit einer anderen Laufbahn beginnen.

Zweitberufe

Einige Berufe stehen nicht vom Start weg zur Verfügung. Fernhändler, Geldleiher, Gardist oder Räuber können Sie erst nach Ihrem ersten Beruf wählen. Diese Karrieren unterscheiden sich sehr von den Startberufen und sollten erst eingeschlagen werden, wenn man sich gut in **Die Gilde** auskennt.

Die Aktionspunkte

Gehstock und Ausdauertrank

Diese beiden Dinge gehören stets in den Beutel. Halten Sie immer einige Ausdauertränke für Notfälle bereit. Den Gehstock können Sie am Markt oder direkt beim Tischler kaufen. Auch wenn Sie sich zu jung für diese Gehhilfe fühlen – benutzen Sie immer den Stock.

AP immer ausgeben

Versuchen Sie immer so früh wie möglich, alle Aktionspunkte (AP) sinnvoll einzusetzen. Was nützt es Ihnen, wenn Sie Punkte aufheben, nur um dann vermöbelt zu werden?

Meistergrad erhöhen

Schauen Sie stets nach, wann Sie das nächste Mal Ihren Meistergrad erhöhen können. Nutzen Sie diese Gelegenheit immer sofort! Immerhin gibt es für jeden Beruf mit dem sechsten Meistergrad einen Extra-AP.

Rohstoffe

Wo sollte ich einkaufen?

Kaufen Sie zunächst immer am Markt ein. Sie haben weder die Zeit noch die Kapazitäten, um vom Start weg Ihre Rohstoffeinkäufe zu optimieren. Wenn Sie später ausgebaute Lager, mehrere Wagen und ausreichend Geld haben, können Sie Ihre Rohstoffe billiger bei anderen Betrieben erstehen.

Billig einkaufen

Beobachten Sie stets die Rohstoffpreise. Auf Dauer ist es Ihnen möglich, preiswert große Mengen einzukaufen und so Ihre Gewinne zu maximieren. Für Holz, Stein und Metall lohnt es sich durchaus, die Angebote von Außenbetrieben (Waldstück, Steinbruch und Mine) wahrzunehmen.



SÄCKERL Prall gefüllt sollte Ihr Beutel sein. Die kleinen Dinge des Lebens machen mitunter große Unterschiede. In jedem Fach lassen sich drei gleiche Gegenstände tragen.

Der Transport

Welches Gefährt?

Die Karren unterscheiden sich durch die Kapazität und die Geschwindigkeit. Der anfängliche Handkarren wird schon bald zu klein. Kaufen Sie am besten sehr früh einen Pferdekarren.

Mehrere Karren

Um gut reagieren zu können, sollten Sie wenigstens zwei Karren haben. So können Sie Ihre Fertigwaren in einem Karren am Marktplatz stehen lassen und bei guten Preisen sofort verkaufen. Der andere Karren sorgt für den Rohstoffnachschub. Später können Sie sogar noch mehr Gefährte benutzen, um zum Beispiel in einem Außenbetrieb auf billige Rohstoffe warten zu können.

Karren als Lagererweiterung

Wenn Sie den ersten neuen Karren erstehen, verkaufen Sie den alten nicht! Der Verkaufserlös für gebrauchte Karren ist – wie im echten Leben – lachhaft. Nutzen Sie das Teil lieber als Lagererweiterung in Ihrem Betrieb.

Karrenkapazität

Auch wenn Sie im Handels- und Pferdekarren mehr als ein Fach haben, können Sie leider nur unterschiedliche Waren unterbringen. So ist es zum Beispiel nicht möglich, mehr als 25 Einheiten einer Ware auf dem Pferdekarren zu transportieren. Das Gleiche gilt auch für die Lagerplätze im Betrieb.

Eskorten

Vor Überfällen ist man nie so richtig sicher. Wenn Sie große Mengen wertvoller Güter auf eine längere Reise schicken, ist eine Eskorte durchaus angebracht. Es ist immer sinnvoll, sich die Route vor der Abfahrt genau auf der 3D-Karte anzuschauen – schließlich sieht man die Räuber ja.

Warenproduktion

Worauf ist bei der Produktion zu achten?

Schauen Sie sich zunächst die verschiedenen Produkte an, die Ihr Betrieb produzieren kann. Prinzipiell gilt: Jede Ware macht zu jedem Preis Gewinn. Selbst wenn der Verkaufspreis weit unter dem Normalpreis liegt, werden Sie keinen Verlust machen. Außerdem gilt: Je komplexer das Produkt, desto höher die Gewinnspannen.

Was soll ich produzieren?

Auch wenn sich bei den hochwertigen Produkten mehr rausschlagen lässt, sollten Sie mehrere oder alle möglichen Produkte herstellen. Dies geht natürlich nicht von Anfang an. Wenn Sie sich jedoch immer nur auf ein Produkt konzentrieren und den Markt damit überfluten, machen Sie weniger Gewinne. Außerdem sind Sie durch spezialisierte Produktion sehr vom Rohstoffmarkt abhängig.

Zwischenprodukte

Bei Halbfertigwaren wie Weingeist, Beschlägen oder Holzstiften stellt sich stets die Frage: Einkaufen oder selber produzieren? In der Regel sollten Sie diese Waren bedarfsgerecht selber herstellen. Sollten Sie jedoch beim Gang zum Markt feststellen, dass ein Zwischenprodukt gerade spottbillig ist, spricht natürlich nichts dagegen, einen kleinen Vorrat günstig zu erstehen.

Verkauf und Lagerhaltung

Wenn Sie erst einmal über ein gewisses operatives Kapital verfügen und nicht verkaufen müssen, sollten Sie auf Lager produzieren. Le-



GESPRÄCHIG Die Diebe vor dem Haus machen keinen Hehl aus ihren finstren Absichten. Beobachten Sie das Straßenleben genau!

gen Sie von allen Produkten einen Vorrat an und sorgen Sie stets für Rohstoffe. So kann es durchaus sein, dass Sie einige Jahre nur produzieren und nichts verkaufen. Sie haben aber durch diese Strategie den immensen Vorteil, dass Sie immer direkt auf den Markt reagieren und so maximale Gewinne einstreichen können. Vorsicht: Ihre Gegner können Sie ausspionieren und eventuell fette Beute wittern – sorgen Sie also für Einbruchsschutz.



UNFAIR Ein schneller Druck auf die Quicksave-Taste sorgt dafür, dass Sie beim Würfeln nie verlieren. Da kann man schon mal ohne Angst um „Haus und Hof" zocken.

G

Haus- und Betriebsausbau

Welche Ausbauten machen Sinn?

Alle! Über kurz oder lang sollten Sie alle Anbauten und Erweiterungen in Ihren Gebäuden kaufen. Wenn Sie sowieso gerade einen Batzen Geld haben, investieren Sie es in die Bauwerke.

Wichtige Ausbauten

Bevor Sie irgendetwas anderes bauen, muss das Portal in Ihrem Haus her. Das bringt jede Runde einen wertvollen AP! Sobald verfügbar, sollten Sie auch den Boteneingang und das Sekretariat bauen.

Das wichtigste Zimmer

Sie können in Ihrem Haus zu Anfang nur ein neues Zimmer einrichten. Dies sollte stets das Hinterzimmer sein. Hier können Sie nämlich die vielseitigste dunkle Machenschaft – die Bestechung – durchführen. Außerdem lässt sich hier das Talent „Bei Nacht und Nebel" trainieren.

Lagerausbau

Bauen Sie so bald wie möglich die Kapazität der Lager aus. So können Sie mehr Einheiten eines Stoffes lagern. Wenn Sie Ihre Produktion später ausweiten möchten, müssen Sie mehr Platz im Roh- und Fertigwarenlager schaffen.

Renovierungen

Haussanierungen sind nicht billig, aber sehr wichtig. Halten Sie Haus und Betrieb stets in hervorragendem Zustand. Flickschusterei und Ausbesserungen sollten Sie nur im Notfall vornehmen (zum Beispiel bei akutem Geldmangel nach einem Brand). Wählen Sie sonst immer die Sanierung, um Ihre Bauwerke für lange Zeit in Topform zu halten.

Feuer – was nun?

Brände richten schwere Schäden an – Sie sollten also auf jeden Fall einen Löschversuch unternehmen. Ein Brand bricht grundsätzlich in den Morgenstunden aus. Sollten Sie dennoch schon alle AP verbraten haben, laden Sie das Auto-Save. Klicken Sie auf das brennende Haus. Unter Optionen gibt es dann den Eintrag „Brand löschen". Verwenden Sie immer nur einen AP und das mehrmals hintereinander. So verschwenden Sie Ihre Aktionspunkte nicht. Hinweis: Angestellte können während eines Brandes im Betrieb nicht arbeiten.

Die Familie

Alsbald werben

Achten Sie bei der Auswahl des Partners auf die Talente. Da die „guten" Partner entsprechend lange Werbezeiten haben, müssen Sie schon früh auf die Suche gehen. Am Ende könnte es zu spät für Nachwuchs sein und Ihre Dynastie stirbt aus.

Geschenke an den zukünftigen Partner

Schenken Sie dem umworbenen Partner unbedingt so oft wie möglich etwas (Privilegien-Menü). So verkürzen Sie die Zeit bis zur Hochzeit. Denken Sie stets daran: Sie werden nicht jünger und Kinder wollen auch noch gezeugt werden! Schauen Sie auch hin und wieder am Buchstand auf dem Markt vorbei – ein Gedicht kann Wunder wirken.

Auf die Gunst des Partners achten

Nur weil Sie verlobt sind, heißt das noch lange nicht, dass Sie der einzige Werber sind. Oft genug passiert es, dass kurz vor der geplanten Hochzeit die Meldung kommt, dass Ihr Partner sich nun doch für eine(n) andere(n) entschieden hat. Wider jeder Moral und Ethik sollten Sie also mit Bestechungsgeldern aus dem Hinterzimmer die Gunst des zukünftigen Lebensgefährten erkaufen.

Spielzeug für Kinder

Sobald der Nachwuchs auf der Welt ist, können Sie in die Zukunft investieren. Um spielerisch die Talente des Kindes zu fördern, schenken Sie ihm am besten jedes Jahr Spielzeug. Es gibt insgesamt drei mögliche Geschenke: den Steinkreisel (fördert Handwerkskunst), den Steinsoldaten (fördert Kampf) und die Schiefertafel (fördert Rhetorik). All diese Geschenke erhalten Sie am Stein und Bier-Stand auf dem Marktplatz. In jedem Jahr können Sie dem Kind alle drei Geschenke je einmal machen. Kaufen Sie die Geschenke also auf Vorrat ein.

Geldgeschenke

Auch wenn es schmerzt: Verschenken Sie so oft wie möglich (wenn Sie es sich leisten können, jedes Jahr) hohe Geldbeträge an Ihr Kind. Sobald Sie das Zeitliche segnen, kommt auf den Nachwuchs nämlich eine beträchtliche Erbschaftssteuer zu. Diese Steuer bezieht sich nicht nur auf das Bargeld, sondern den gesamten weltlichen Besitz. Geldgeschenke fließen am Fiskus vorbei und statten Ihren zukünftigen Charakter mit dem nötigen Kleingeld aus.



GÜNSTIG Um Baumeister zu werden, müssen wir hoch in der Gunst des Kämmerers stehen (links). Ein Rechtsklick auf den Balken des Konkurrenten zeigt jedoch, dass dieser mehr Ansehen als wir genießt. Zeit also, im Hinterzimmer ein paar Gulden locker zu machen, um doch Baumeister zu werden.

Lehre

Schauen Sie jedes Jahr in den Stammbaum und auf Ihr Kind. So bald wie nur möglich sollten Sie den Nachwuchs in die Lehre schicken. Hier lernt das Kind weitere Fähigkeiten und gleichzeitig den ersten Meistergrad. Da das Kind Ihre Meistertitel sowieso erbt, lassen Sie es einen anderen Beruf erlernen.

Universität

So Sie noch die Zeit haben, schicken Sie Ihr Kind auf die Universität. Achten Sie bei der Wahl der Hochschule stets darauf, welche Talente verbesserungswürdig sind.

Die Erbfolge

Sobald Sie ableben, können Sie in die Rolle eines beliebigen erwachsenen Kindes schlüpfen. Wenn Ihr Nachwuchs noch zu jung ist, stirbt Ihre Dynastie leider aus.

Ämter

Ich werde nie gewählt! Was tun?

Ohne Intrigen, dunkle Machenschaften und Verrat geht in der Politik des Mittelalters gar nichts. Wenn Sie sich im Rathaus für ein freies Amt beworben haben, können Sie bei der Amtsübersicht unter „Wichtige Personen" einsehen, wer den neuen Posten ernennt. Wenn diese Person Ihnen besser als den Mitbewerbern gesonnen ist, bekommen Sie den Job.

Die Gunst

Bei jeder Person im Spiel können Sie am Balken unter dem Porträt sehen, wie hoch Sie in deren Gunst stehen. Bei einer Kandidatur ist es nicht wichtig, wie hoch Sie in der Gunst stehen, sondern ob Sie mehr oder weniger als die Mitbewerber geachtet werden. Um herauszufinden, wie jemand anderes in der Gunst einer bestimmten Person steht, müssen Sie auf den Balken der Person rechtsklicken und die Maustaste gedrückt halten.

Schmuck und Parfum

Mit gezielt eingesetzten Schmuckstücken können Sie Ihre Gunst auch verbessern. Außerdem schadet es nicht, hin und wieder die Damenwelt mit dem edlen Geruch von Moschus zu betören.

Beispiel für die Amtskandidatur

Sie bewerben sich um das Amt des Nachtwächters. Dieser Posten wird einzig und allein vom Gardisten besetzt. Sie müssen sich nun keinen Kopf um Ihre Gunst beim Fechtmeister machen. Sie müssen lediglich beim Gardisten besser gestellt sein als Ihre Mitbewerber. Im Laufe des Jahres füllt sich normalerweise die Bewerberliste. Klicken Sie nun bei allen Mitbewerbern mit der rechten Maustaste auf den Gunst-Balken. Jetzt sehen Sie, ob es vielleicht noch etwas Überzeugungskraft bedarf, um das Amt zu bekommen.

Amtsenthebungen

Jedes Kammermitglied kann einen Antrag auf Absetzung stellen. Will man Sie absetzen, geht das gleiche Spiel wie bei der Kandidatur von vorne los: Überprüfen Sie die Gunst der Kammermitglieder. Beachten Sie: Auch wenn es völlig undemokratisch ist, haben Sie bei der Absetzungsabstimmung auch eine Stimme. Eine Absetzung ist nur bei einfacher Mehrheit, nicht jedoch bei einem Patt erfolgreich.

Geld durch Würfelspiel

Mit dem Würfelspiel in der Kneipe kann man gut ein paar Taler nebenher machen. Wer ein wenig schummeln möchte, geht wie folgt vor: Sobald am Würfeltisch jemand sitzt, „Q" für Quicksave drücken. Nun können Sie normal spielen. Wenn Sie gewinnen, speichern Sie erneut – sollten Sie verlieren, laden Sie einfach den Spielstand.

Das Duell

Ihnen geht jemand so richtig auf den Keks? Dann ist es Zeit, diesen Menschen für läppische zwei AP zu beleidigen. Bevor Sie dies tun, werfen Sie jedoch per Rechtsklick auf das Porträt einen Blick auf die Kampffähigkeiten Ihres Widersachers. Wenn Sie bessere Kampffähigkeiten haben, sollte das für den Schlagabtausch reichen.

Einfluss auf das Ansehen

Wenn ein Beleidigter keine Satisfaktion in Form des Duells wählt, leidet sein Stand bei allen seinen Freunden. Es ist daher ein guter Trick für Kampfgewandte, die Gegner in einer Tour zu beleidigen.

Betrügen oder nicht?

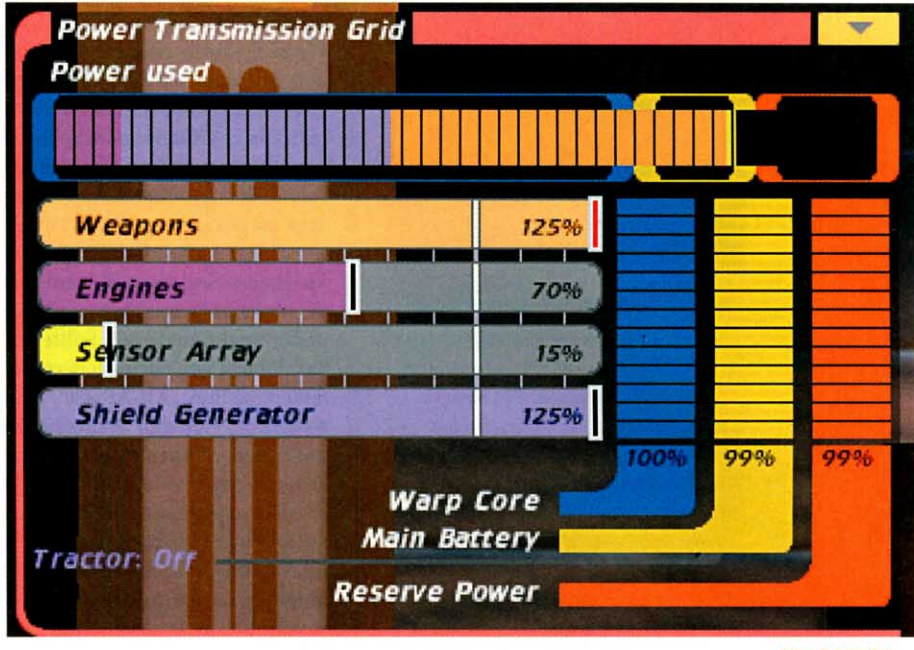
Soweit Sie es mit Ihrem Gewissen vereinbaren können, sollten Sie betrügen. Da Sie sich hoffentlich eh nur auf Duelle mit schwächeren Gegnern einlassen, haben Sie nichts zu befürchten. Ihrem Ansehen schadet der Betrug nicht – der Gesundheit Ihres Gegenübers schon.

Schießen, ausweichen oder pöbeln?

Wenn Sie sehr viel besser im Kampf sind, schießen Sie, was das Zeug hält. Bei ebenbürtigen Gegnern kann man schon mal versuchen, das Gegenüber zu verwirren. Sollten Sie von einem sehr guten Schützen herausgefordert worden sein, weichen Sie aus. In diesem Fall sollten Sie auch von einem Betrug absehen. FLORIAN WEIDHASE

Star Trek: Bridge Commander

„Achtung – Captain auf der Brücke. Nummer 1, Schadensbericht!" Bei solchen Sätzen bekommen Trekkies glänzende Augen. Um rotgeweinten Frust-Augen vorzubeugen, machen wir Sie mit den wichtigsten Grundlagen im neuen Star-Trek-Spiel vertraut.



VOLLE POWER
Mit dieser Energieverteilung können Sie die meisten Gefechte bestreiten. Die voll aufgeladene „Main Battery" versorgt Ihr Schiff lange genug mit der nötigen Energie, um Waffen und Schilde auf 125 % zu fahren.

Dienst auf der Brücke

Wie gut ist meine Crew?

Wie im richtigen Vorbild kommt es auf das Teamwork an, sprich Sie müssen sich wirklich nicht um alles alleine kümmern. In den meisten Fällen können Sie sich auf die Fähigkeiten Ihrer Offiziere voll und ganz verlassen.

Wie wichtig ist die Kommunikation mit meiner Crew?

Scheuen Sie sich nicht, bei Ihren Kollegen immer wieder um Rat (Report) zu fragen. Vor allem Ihr erster Offizier hat in der Regel gute Tipps parat, was als Nächstes zu tun ist.

Dienst nach Vorschrift

Sie machen es sich erheblich leichter, wenn Sie bestimmte Standards einhalten. Dies betrifft vor allem den aktuellen Alarmzustand des Schiffes und die Energieverteilung. Beim friedlichen Routineflug sollten Sie Alarmstufe Grün einstellen und die Energie für die Sensorenphalanx maximieren. Wenn Sie wissen, dass bald ein Kampf bevorsteht, geben Sie vorbeugend Roten Alarm. Maximieren Sie dabei die Energie für Schilde und Waffen auf 125 Prozent. Die Sensorenphalanx können Sie im Kampf auf ein Minimum von zehn bis 15 Prozent zurückschrauben. Für die Antriebssektion sind Sie mit einem Wert von ca. 70 bis 80 Prozent gut beraten. So haben Sie auf jeden Fall genügend Energiereserven. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Energievorräte vorher voll aufgeladen sind.

Wann sollte ich Sternenbasis 12 aufsuchen?

Am besten legen Sie nach jeder Mission einen Zwischenstopp in der Heimatbasis ein. Docken Sie an, um Ihre Energie- und Munitionsvorräte wieder aufzufüllen.

Offiziere auf die Gefechtsstation

Welche Perspektive sollte ich benutzen?

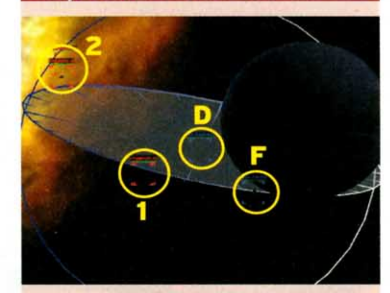
Obwohl Ihr taktischer Offizier im Großen und Ganzen gute Arbeit leistet, sollten Sie dieses Display (F2) nie aus den Augen verlieren.

Mission: Obscured By Clouds

Der Wettkampf mit der Geronimo

Scheuen Sie sich nicht, die Herausforderung anzunehmen, mit der richtigen Taktik lässt sich die Geronimo besiegen. Wechseln Sie von den Photonentorpedos zu den Quantentorpedos, da sie wesentlich effektiver gegen das Föderationsschiff sind. Die Geronimo verfügt über eine Vielzahl an Phaserbänken – diese sollten daher Ihr Hauptziel sein. Bestreiten Sie diese Mission am besten nur in der taktischen Ansicht, da die Geronimo geschickt manövriert wird. Es gibt ein Manöver, das Sie auch in späteren Kämpfen immer wieder anwenden können. Sobald Mr. Savali die Position für eine „Aft-Attack" eingenommen und die Waffen abgefeuert hat, sollten Sie kurz selbst das Schiff manövrieren und eine aufwärtsgerichtete Kehre fliegen. Timen Sie es so, dass die vorderen Waffenbänke wieder verfügbar sind, wenn Sie Ihre Kehre gerade vollendet haben. Jetzt ist der ideale Zeitpunkt, um in den Frontalangriff („Fore-Attack") überzugehen!

Mission: Picking Up the Pieces



Einsatz der Karte als Entscheidungshilfe

Sie sollen mit der Dauntless (D) einzelne Planetenfragmente zerstören, die sich einer Föderationsstation (F) nähern. Um herauszufinden, welche Fragmente am gefährlichsten sind, rufen Sie die Karte auf. Sie sehen, dass die Fragmente bei (1) viel näher an der Station sind als die Fragmente bei (2). Demnach müssen Sie zuerst die Ziele bei (1) und danach bei (2) zerstören.

S

Mission: Biranu-Station



Verteidigen einer Raumstation

Sie müssen mit Ihren klingonischen Verbündeten zusammen die Biranu-Station gegen vier Galor-Schiffe der Cardassianer verteidigen. Hier zahlt sich Teamplay aus. Beobachten Sie, welches Schiff die Klingonen attackieren (im Bild Galor 2) und stürzen Sie sich mit Ihrem Schiff ebenfalls darauf. So haben Sie den ersten Gegner blitzschnell zerstört. Danach heißt es drei gegen drei – die Klingonen kommen eigentlich ganz gut allein zurecht, so dass Sie sich den Gegnern zuwenden sollten, die der Basis am nächsten sind.

Um einen besseren Überblick über das Kampfgeschehen zu erhalten, sollten Sie auf jeden Fall immer wieder die taktische Außenansicht wählen und etwas wegzoomen. Ein kurzer Blick auf die Karte (M) ist ebenfalls sehr hilfreich.

Wann sollte ich die Taktiken ändern?

Wenn Sie nach einigen Flugstunden mit dem taktischen Display gut vertraut sind, können Sie Ihren taktischen Offizier dahingehend unterstützen, indem Sie entsprechend der feuerbereiten Waffensysteme die richtige Taktik zuweisen. Beispiel: Das Heck Ihres Schiffes ist dem Gegner zugewandt und die hinteren Phaserbänke und Torpedos sind feuerbereit. Sollte Mr. Savali nicht von alleine feuern, befehlen Sie ihm „Aft-Attack". Jetzt sollten die hinteren Waffenbänke das Feuer eröffnen, immer vorausgesetzt Sie sind in Schussweite (auf Ziel-Cursor achten). Hören Sie sich auch immer die Vorschläge an, die Ihnen Ihre Offiziere beim Kampf unterbreiten. Wenn Taktik-Offizier Savali beispielsweise dazu rät, Quanten- statt Photonentorpedos einzusetzen, sollten Sie dies auch in die Tat umsetzen.

Lohnt es sich, einzelne Subsysteme zu feuern?

Wenn Sie mit dem Star-Trek-Universum gut vertraut sind, können Sie durchaus einige Missionen für sich entscheiden, wenn Sie die richtigen Schiffssysteme außer Betrieb setzen. Wenn etwa ein Schiff an der Flucht aus dem System gehindert werden soll, müssen Sie gezielt auf den Warp-Antrieb feuern.

Welche Torpedo-Vorgabe soll ich vornehmen?

Bei den meisten Gefechten empfiehlt sich die Einstellung „Spread: Single". Dabei werden die Torpedos einer Salve hintereinander in einer Linie abgefeuert. So erreichen Sie an spezifischen Punkten den höchsten Schaden. Die Torpedos zu streuen macht nur bei großen Zielen wie feindlichen Raumstationen Sinn, oder wenn Ihr Gegner zu wendig ist. Im letzteren Fall landen Sie mit einer größeren Streuung eher einen Treffer.

Persönliches Logbuch - Kampferfahrungen

Wie bestreite ich die Missionen?

Sie haben bei **Star Trek: Bridge Commander** den größten Spielspaß, wenn Sie wirklich versuchen, sich wie ein Föderations-Captain und nicht wie ein draufgängerischer **Wing Commander**-Pilot zu verhalten. Das heißt, Sie müssen Ihre Crew die richtigen Aktionen ausführen lassen und stets den Überblick behalten. Am besten lernen Sie das anhand einiger Beispiele aus den ersten Missionen. STEFAN WEISS

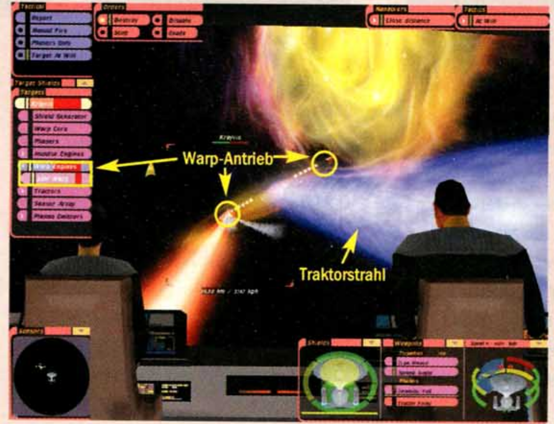
Mission: Know Thine Enemy

Gezieltes Ausschalten von Subsystemen

Sie müssen einen Marauder aufhalten. Damit die Ferengis nicht aus dem System warpen können, konzentrieren Sie Ihr Feuer auf den Warp-Antrieb. Verlangsamen Sie den Fluchtversuch zusätzlich durch den Einsatz des Traktorstrahls.

Beschützen eines beschädigten Schiffes

Im letzten Teil der Mission gilt es, den beschädigten Ferengi-Frachter zu beschützen. Da Sie in der Unterzahl sind, sollten Sie sich zuerst um das Schiff kümmern, das die Ferengis beschießt (in diesem Fall die Galor). Da die Cardassianer hauptsächlich Torpedos gegen die Ferengis einsetzen, sollten Sie dieses Subsystem anwählen und den Rest Ihrem taktischen Offizier überlassen. Bei der Keldon wird es etwas schwieriger, da sie sich voll und ganz auf Sie konzentriert. Zielen Sie daher vorwiegend auf die Compressor-Waffen des cardassianischen Schiffes.





Zugreifen!



- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 130 € versandkostenfrei

Playcom Online Shop
www.playcom.de

Cultures 2 - Die Tore Asgards — PC



▶ 9269 — 42.99 €

Grandia 2 — PC



▶ 8994 — 48.00 €

Hitman 2 - Silent Assassin — PC



▶ 8352 — 44.99 €

Siedler 4 Gold Edition — PC



▶ 7930 — 49.99 €

Joystick Saitek Cyborg USB Gold — PC



26160 — 34.90 €

Lautsprecher Interact Titan - 280 Watt P.M.P.O — PC



▶ 26075 — 44.00 €

PC CD-ROM — PC Spiele

	8285	Black & White - Insel der Kreaturen	19.99 €
	8252	Capitalism 2	40.90 €
	8804	Civilization 3 - Sid Meier's	49.90 €
▶	9247	Command & Conquer - Renegade	44.99 €
	8918	Command & Conquer AR2 Yuris Rache	23.00 €
	8662	Counter Strike (Half Life Add on)	12.27 €
	9260	Dark Age of Camelot	29.00 €
	8816	Destroyer Command	48.00 €
	9886	Diablo 2 Add On-Lord of Destruction	30.17 €
	8010	Diablo 2 Classic	17.38 €
	8418	DSF Fußball Manager 2002	45.50 €
	7866	Empire Earth	48.06 €
	8842	Fifa Football 2002	45.50 €
	9096	Fisher Price:Magna Doodle-Malprogramm	4.60 €
	8599	Fussball Manager 2002 EA Sports	43.45 €
	9352	Ghost Recon - Tom Clancy - Mission	19.00 €
	9351	Ghost Recon - Tom Clancy Collection	49.99 €
▶	8040	Gilde, Die	39.99 €
	8799	Gold Games 4 - 21Spiele auf 24CD's	10.22 €
*	7955	Grand Theft Auto 3 (GTA3)	48.90 €
	7880	Harry Potter - Stein der Weisen	50.62 €
*	9456	Icewind Dale 2 (Baldur's Gate)	46.99 €
*	9089	Mafia	47.90 €
	8700	Medal of Honor - Allied Assault	49.99 €
	9309	Mickey auf Ganovenjagd - 3D Game	13.99 €
	9289	Myst Trilogy	49.99 €
	9534	Nascar Racing 2002	31.90 €
	7911	RTL Skispringen 2002	27.61 €
▶	9328	Schiene und Strasse	47.99 €
	8262	Serious Sam: The Second Encounter	28.00 €
*	9086	Sim Golf - Sid Meier	44.99 €
	9131	Sims - Das volle Leben	14.83 €
	9113	Sims - Hot Date Expansion Pack	24.99 €
	7944	Sims - Party ohne Ende	17.38 €
*	8392	Sims - Urlaub Total	24.99 €
	9394	Sims, The	40.39 €
	8519	Star Trek Armada 2	40.90 €
	7946	Star Trek Bridge Commander	43.90 €
	7926	Star Wars Jedi Knight 2 - Jedi Outcast	49.99 €
	8364	Star Wars Starfighter	41.99 €
	8908	Stronghold	43.45 €
	9194	Tetris Worlds	22.90 €
*	8586	Tony Hawk's Pro Skater 3	36.90 €
	9291	Warlords Battlecry 2	42.99 €
	8021	Wer wird Millionär? - 2. Edition	35.28 €
	8233	Worms Blast	48.00 €
	8200	Zoo Tycoon	53.00 €

PC CD-ROM — PC DVD

▶	31047	Commandos 2 - Men of Courage	51.99 €
▶	31012	Egypt II	41.00 €
▶	31049	Hitman 2 - Silent Assassin	51.99 €
▶	31045	Myst 3 - Exile	47.99 €
▶	31050	Soul Reaver 1 & 2	51.99 €
▶	31051	Tomb Raider 2 - 4	51.99 €

PC CD-ROM — PC Anwendungen

▶	19085	D-Info Frühjahr 2002	4.90 €
	19160	IQ-Test & Trainer Me	14.90 €
*	19037	Löwenzahn 6	19.90 €
	19136	Print Artist 8.0 Classic	19.94 €
▶	19144	Tak & Wak - Entdecke unsere Erde!	14.90 €
▶	19155	Tak & Wak - Von 1 bis Z!	14.90 €
	19542	WISO Geld-Tipp Bewerbung Box	12.99 €
	19103	WISO Sparbuch 2001/2002	35.90 €

PC CD-ROM — PC Zubehör

	26000	Controller TM FreeStyler Bike	83.90 €
	26060	Joypad TM Firestorm Digital 2	12.70 €
	26130	Joystick Saitek Cyborg 3D Force	74.13 €
	26010	Kopfhörer mit Mikrofon "Ares" Head	19.99 €
▶	26074	Lautsprecher Interact Callisto - 180 Watt P.M.P.O	29.99 €
▶	26035	Lautsprecher Interact Phobos - 140 Watt P.M.P.O	24.99 €
▶	26079	Lautsprecher Interact Stereo - 60 Watt P.M.P.O	6.99 €
	26158	Mouse Saitek optisch	21.90 €

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Die mit [Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 0361.4929-292, E-Mail:info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 3,50 € zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 130 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



☎ 0361.4929-300

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht



















Schlau gekauft statt rumgeschraubt

Komplett-PCs bekommen Sie mittlerweile selbst im Supermarkt, nur wo investieren Sie Ihr Geld am besten? Wir haben gleich **sieben Testsysteme nach Leistung und Zusammenstellung bewertet.**

Da Strategie- und auch 3D-Actionspiele immer aufwendiger werden, steht jeder PC-Spieler früher oder später vor der Entscheidung, ob er seinen altgedienten PC aufrüsten oder sich lieber einen neuen anschaffen möchte. Wenn Sie Ihren Rechner noch nie von innen gesehen haben, dann sollten Sie auf jeden Fall weiterlesen, denn wir haben sieben aktuelle High-End-Komplettsysteme auf ihre Spieletauglichkeit untersucht.

Als Preislimit für alle Testkandidaten haben wir eine Grenze von 1.500 Euro gesetzt. Darüber hinaus verfügen alle PCs über ein DVD-Laufwerk sowie Windows XP Home Edition und eine Hauptplatine mit mindestens 256 MByte DDR-Hauptspeicher. Auf einen kostenlosen Vor-Ort-Service müssen Sie bei allen Testsystemen verzichten. Die Garantiezeiten von sechs der sieben Rechner orientieren sich an der gesetzlichen Vorgabe von zwei Jahren. Positiv sticht das System „Trend 2 PC" hervor, für das der Hersteller Atelco einen fünfjährigen Reparatur- beziehungsweise Austauschservice anbietet.

Generell sollten Sie beim Kauf eines Komplettsystems vor allem auf die Grafikkarte achten. Wie Sie auf Seite 130 sehen können, ist nicht jede

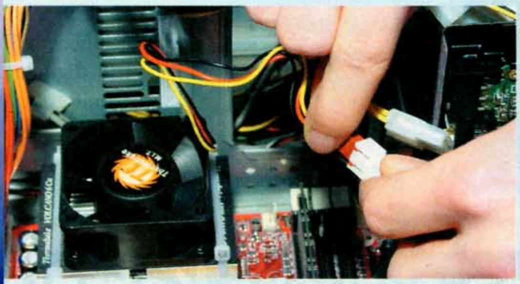
So testen wir **Komplett-PCs**

Das Zusammenspiel eines PCs ist abhängig von vielen Komponenten. Auf welche Faktoren PC Games besonders Wert legt, erfahren Sie hier.

Bei der Bewertung haben wir vor allem auf die im Rechner eingebauten Einzelteile und deren Merkmale geachtet. Wir bewerten die Art des DDR-Speichers (PC-266 oder PC-333), dessen Größe und die Kapazität der Festplatte ebenso wie die Serviceleistungen des Herstellers, zu denen auch Vor-Ort-Service und Garantiezeit gehören. Ebenfalls in die Bewertung fließen die Rechnerkonfiguration sowie die Verarbeitung und Übertaktungsmöglichkeiten ein. Die Leistung haben wir durch Spiele-Benchmarks mit dem Unterwasser-Actionspiel **Aquanox** und dem Ego-Shooter **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** ermittelt. Besonderes Augenmerk haben wir außerdem auf die Geräuschentwicklung und die Laufwerksgeschwindigkeiten gelegt.

PC-Tuning im Nachhinein

Was machen Sie, wenn Ihr neu erstandener PC im Normalbetrieb ungewöhnlich laut ist? Wir geben Ihnen einige Tipps für das nachträgliche Schalltuning.



STROMWANDLER Über einen billigen Stromadapter können Sie die Spannung des Prozessorlüfters auf eigene Gefahr herabregeln. Das macht den PC oft leiser.

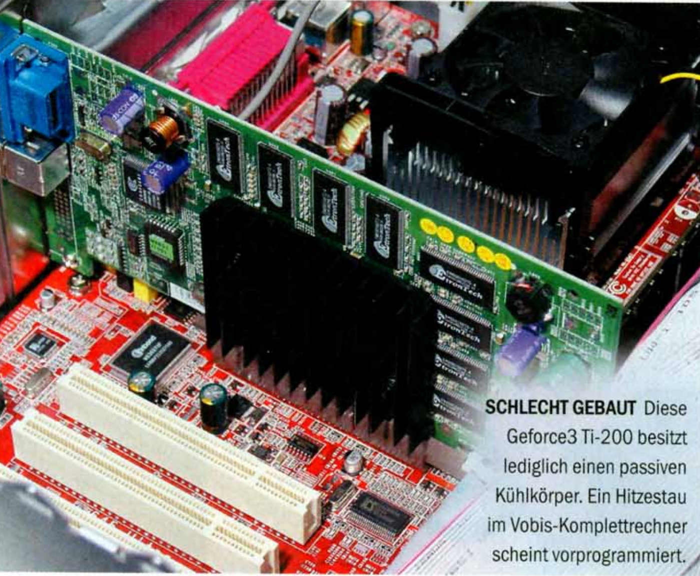
Leider gaben einige Test-PCs, vor allem der „Scorpius" von Primus-Avitos, im Test sehr laute Betriebsgeräusche von sich. Dies liegt oft an den fast turbinenartigen Prozessorkühlern im Rechnerinneren. Bei vielen PCs liefern diese Lüfter mehr Kühlung, als der eingebaute Hauptprozessor eigentlich benötigt. Um solche Geräuschprobleme im Nachhinein in den Griff zu bekommen, bieten Internet-Versender Spannungsadapter für circa € 2,50 an. Dieser regelt die Standardspannung eines Prozessorlüfters von zwölf auf sieben Volt herunter. Als Konsequenz dreht sich der Lüfter langsamer, ist entsprechend leiser, kühlt allerdings auch schlechter. Leider lässt sich nicht pauschal sagen, ob Ihr Kühler mit einem solchen Adapter noch ausreichend kühlt. Die Verwendung geschieht hier auf eigene Gefahr! Deshalb sollten Sie, wenn möglich, auch die Temperaturüberwachung im System-BIOS unbedingt einschalten, um die CPU nicht zu beschädigen. Um auf der sicheren Seite zu sein, können Sie zusätzlich noch einen Gehäuselüfter nachrüsten. Die Komplettsysteme von Atelco und Alternate haben bereits einen solchen Lüfter integriert. Er leitet die warme Luft aus dem Computer heraus und bewahrt Ihren PC vor ungewollten Abstürzen durch Überhitzung. Sollte Ihr PC keinen zusätzlichen Kühler besitzen, empfehlen wir Ihnen, einen Gehäuselüfter nachzurüsten. Diese bekommen Sie in jedem Computer-Geschäft für sechs bis zehn Euro. Bevor Sie zum Kauf schreiten, messen Sie am besten den Abstand der Schraubenlöcher Ihres Gehäuses und wählen dementsprechend den Lüfter aus.

aktuell erhältliche Grafikkarte für jeden Hauptprozessor eine gute Wahl. Ein Beispiel: Eine billige Grafikkarte mit Geforce2-MX-Grafikchip sollten Sie nicht in einem PC jenseits der 1.000 MHz einsetzen. Da der Grafikchip in seiner Leistung beschränkt ist, sollten Sie in solchen PCs mindestens eine Geforce3-, Radeon-8500- oder Geforce4-Grafikkarte einsetzen, um 3D-Spiele in voller Geschwindigkeit spielen zu können. Mit Ausnahme des „Games QX 1800" greifen deshalb alle Testkandidaten auf leistungsfähige Geforce3-Grafikkarten zurück. Der Lintec-Rechner verwendet hingegen eine brandneue, aber nicht so leistungsfähige Geforce4 MX-460, die DirectX-7-Spiele beschleunigt, vor den erweiterten Pixel- und Vertex-Shader-Befehlen von DirectX-8 aber kapituliert.

Der „AMD 1800" von PC-Spezialist besitzt beispielsweise eine Geforce3 Ti-200, die das unterste Ende der DirectX-8-Grafikkarten darstellt. Ihr zur Seite haben die



GEFORCE4 INSIDE Der „Games QX 1800" von Lintec ist das einzige Testsystem mit einer Geforce4-MX-Grafikkarte.



SCHLECHT GEBAUT Diese Geforce3 Ti-200 besitzt lediglich einen passiven Kühlkörper. Ein Hitzestau im Vobis-Komplettrechner scheint vorprogrammiert.

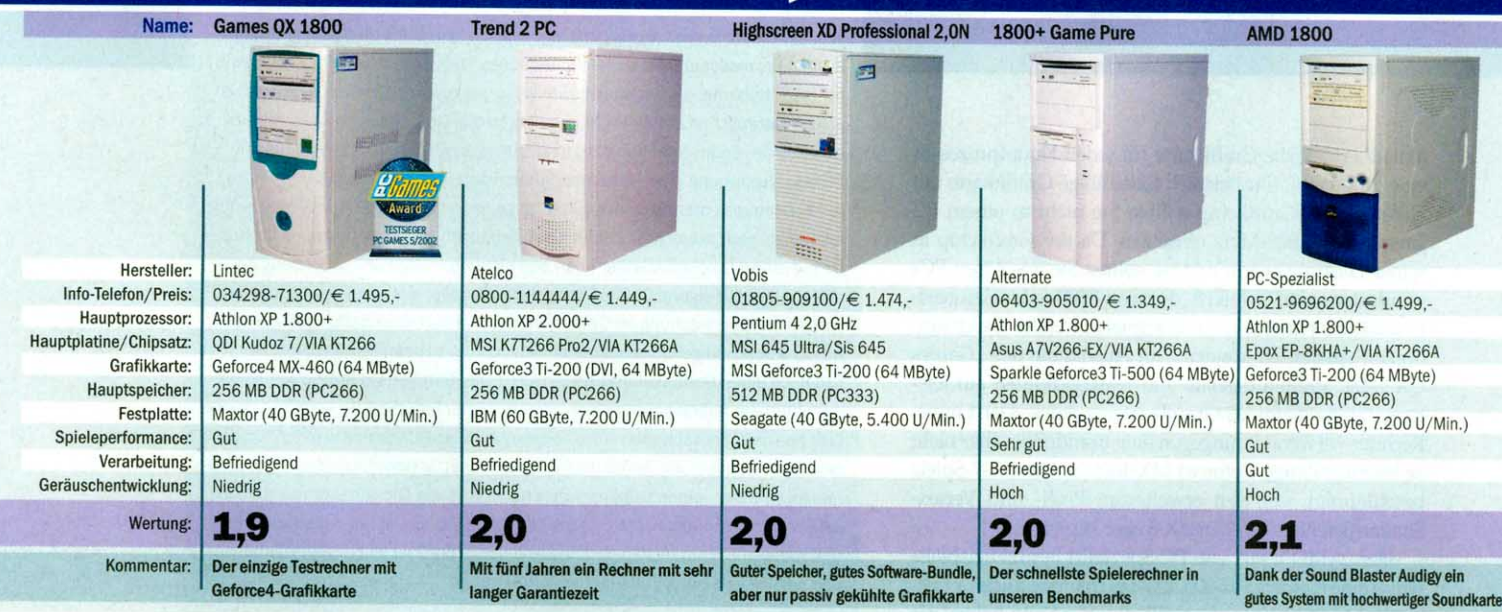
Computer-Bauer einen AMD Athlon XP mit 1.533 MHz („1.800+") auf einem Epox-EP-8KHA+-Mainboard gestellt. Die Hauptplatine basiert auf dem KT266A-Chipsatz von VIA und ist mit 256 MByte DDR-Speicher gut ausgestattet. Die 40-Gigabyte-Festplatte von Maxtor arbeitet mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Sie liest Daten mit 35,1 MByte vergleichsweise schnell, allerdings hat sie eindeutig zu wenig Speicherplatz für einen neuen PC. Ein brandneuer Rechner sollte heutzutage mindestens mit 60 Gigabyte an den Start gehen. Ein nettes Feature der Grafikkarte ist der TV-Ausgang. Mit ihm können Sie den PC ohne Umstände an Ihren Fernseher anschließen und zum DVD-Player umfunktionieren. Einziges Manko: Die Betriebslautstärke des Rechners ist recht hoch.

Fast ebenso lautstark surrte der „1800+ Game Pure" von Alternate vor sich hin. Er verwendet einen Athlon XP 1.800+ zusammen mit einem KT266A-Mainboard von Asus (A7V266-EX). Auch hier kommen 256 MB Arbeitsspeicher zum Einsatz, die sich gut übertakten lassen und zusammen mit Windows XP für hervorragende Performance sorgen. Als Grafiktriebwerk setzt Alternate eine Sparkle Geforce3 Ti-500 mit zusätzlichem TV- und DVI-Ausgang (für digitale LCDs) ein und erhielt damit gute Benchmark-Ergebnisse. Der „1800+ Game Pure" ist eindeutig der schnellste Spiele-PC im Test.

Nur unwesentlich langsamer, aber eindeutig der lauteste Testrechner im Feld ist der Avitos „Scorpius", der mit einem Athlon XP 2000+ und 1.667 MHz Taktfrequenz arbeitet. Wie auch im PC-Spezialist „AMD 1800" wurde im „Scorpius" eine topaktuelle Sound Blaster Audigy eingebaut. Die verwendete Gainward Geforce3 Ti-200 kann auf 128 MByte Grafikspeicher zurückgreifen und verfügt über einen TV-Ausgang. Besonders schnell ist die Maxtor-Festplatte D740X: Sie besitzt 60 Gigabyte Platz und rotiert mit 7.200 Umdrehungen pro Minute.

Angenehm leise ist der Vobis „Highscreen XD Professional 2,0N". Unter dem Gehäuse arbeitet ein Intel-Pentium-4 mit 2,0 GHz auf einem Mainboard mit Sis-645-Chipsatz und 512 MB DDR-Speicher. Vobis setzt sogar schnellen PC333-DDR-SDRAM ein, welcher in der Praxis leider kaum Vorteile bringt. Stattdessen hätte Vobis dem Rechner lieber günstigeren PC-266-Speicher und dafür eine schnellere Grafikkarte spendieren sollen. Die eingebaute MSI Starforce Geforce3 Ti-200 ist nämlich nur eine OEM-Karte mit Passivkühlung. Bei anspruchsvollen 3D-Spielen kann das vor allem im Hochsommer für Abstürze sorgen. Ebenso enttäuschend: das Testergebnis der 40-Gigabyte-Festplatte. Softwareseitig bietet Vobis aber ein dickes Paket, damit Sie nach dem Kauf gleich loslegen können. Zum „2,0N" gehören unter anderem Vollversionen des

Sieben aktuelle Komplett-PCs im Test



Name:	Games QX 1800	Trend 2 PC	Highscreen XD Professional 2,0N	1800+ Game Pure	AMD 1800
Hersteller:	Lintec	Atelco	Vobis	Alternate	PC-Spezialist
Info-Telefon/Preis:	034298-71300/€ 1.495,-	0800-1144444/€ 1.449,-	01805-909100/€ 1.474,-	06403-905010/€ 1.349,-	0521-9696200/€ 1.499,-
Hauptprozessor:	Athlon XP 1.800+	Athlon XP 2.000+	Pentium 4 2,0 GHz	Athlon XP 1.800+	Athlon XP 1.800+
Hauptplatine/Chipsatz:	QDI Kudoz 7/VIA KT266	MSI K7T266 Pro2/VIA KT266A	MSI 645 Ultra/Sis 645	Asus A7V266-EX/VIA KT266A	Epox EP-8KHA+/VIA KT266A
Grafikkarte:	Geforce4 MX-460 (64 MByte)	Geforce3 Ti-200 (DVI, 64 MByte)	MSI Geforce3 Ti-200 (64 MByte)	Sparkle Geforce3 Ti-500 (64 MByte)	Geforce3 Ti-200 (64 MByte)
Hauptspeicher:	256 MB DDR (PC266)	256 MB DDR (PC266)	512 MB DDR (PC333)	256 MB DDR (PC266)	256 MB DDR (PC266)
Festplatte:	Maxtor (40 GByte, 7.200 U/Min.)	IBM (60 GByte, 7.200 U/Min.)	Seagate (40 GByte, 5.400 U/Min.)	Maxtor (40 GByte, 7.200 U/Min.)	Maxtor (40 GByte, 7.200 U/Min.)
Spieleperformance:	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Verarbeitung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Geräuschentwicklung:	Niedrig	Niedrig	Niedrig	Hoch	Hoch
Wertung:	1,9	2,0	2,0	2,0	2,1
Kommentar:	Der einzige Testrechner mit Geforce4-Grafikkarte	Mit fünf Jahren ein Rechner mit sehr langer Garantiezeit	Guter Speicher, gutes Software-Bundle, aber nur passiv gekühlte Grafikkarte	Der schnellste Spielerechner in unseren Benchmarks	Dank der Sound Blaster Audigy ein gutes System mit hochwertiger Soundkarte

Software-DVD-Players PowerDVD 3, des Telekom-Telefonbuchs und von Corel Draw 9.0.

Der Lintec „Games QX 1800" hat eine kleine Besonderheit zu bieten: eine brandneue Geforce4 MX-460. In seinem weiß-grünen Gehäuse arbeiten ein Athlon XP 1.800+ und ein KT266-Mainboard von QDI (Kudoz 7) mit 256 MByte DDR-Speicher. Die Maxtor-Festplatte rotiert mit 7.200 U/Min. und las im Test stolze 35 MByte pro Sekunde. Hier kann man lediglich an der Größe etwas aussetzen, denn die fällt mit 40 Gigabyte Kapazität recht mager aus. Die Geräuschentwicklung des Systems ist nicht sonderlich hoch.

Neben dem Avitos „Scorpius" verfügt auch der Atelco „Trend 2 PC" über einen schnellen Athlon XP 2000+. Als Hauptplatine kommt eine MSI K7T266-Pro2-Platine zum Einsatz. Sie verwendet den KT266A-Chipsatz und beherbergt auch die 256 MByte DDR-Arbeitsspeicher. Um den Anschluss mehrerer Festplatten auch zu Backup-Zwecken zu gewährleisten, verfügt das Mainboard über einen zusätzlichen Raid-Controller ebenso wie über einen USB-2.0-Chip. Als Grafikkarte verwendet man hier übrigens eine Gainward Geforce3 Ti-200 mit TV-Ausgang und 128 MByte DDR-Speicher. Die eingebaute IBM-Festplatte bietet 60 Gigabyte Speicherkapazität und lieferte bei unserem Test ein sehr gutes Lese-Ergebnis von 32 MByte pro Sekunde.

Zu guter Letzt haben wir uns den „Blackhawk Gaming PC" von Voodoo Systems angeschaut. In seinem Inneren befinden sich ein Athlon XP 1.800+ und das gleiche KT266A-Mainboard, das auch Atelcos „Trend 2 PC" verwendet. Statt eines Athlon XP 2.000+ steckt im Blackhawk allerdings ein XP 1.800+, dafür besitzt der Voodoo-Systems-Rechner aber 512 MByte Arbeitsspeicher. Eine Geforce3 Ti-200 von MSI sorgt für schnelle 3D-Grafik, auch bei DirectX-8-Spielen. Für den Anschluss der IDE-Geräte benutzt Voodoo Systems runde IDE-Kabel, die die Luftzirkulation im PC verbessern.

Generell sind alle getesteten Systeme für Spieler hervorragend geeignet: Lintecs „Games QX 1800" lieferte im Benchmark etwas bessere Werte ab, wohingegen der „Trend 2 PC" mit einer vollwertigen DirectX-8-Grafikkarte ausgestattet ist.

BERND HOLTMANN

Leistung: Komplett-PCs

Wie schneiden die Komplettsysteme in 3D-Spielen ab? Wir haben sie durch einen gnadenlosen Test-Parcours geschickt.

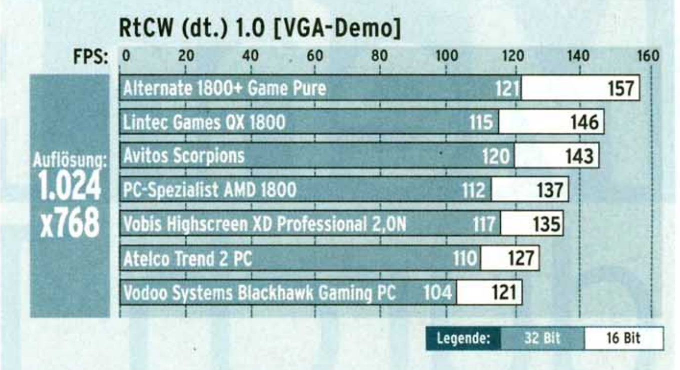
Aquanox 1.17, kein FSAA

Auflösung: 1.024 x768 — FPS

System	32 Bit	16 Bit
Alternate 1800+ Game Pure	50	60
Avitos Scorpions	53	57
PC-Spezialist AMD 1800	51	56
Vobis Highscreen XD Professional 2,0N	48	53
Atelco Trend 2 PC	44	48
Lintec Games QX 1800	36	48
Vodoo Systems Blackhawk Gaming PC	43	47

Fazit: Im DirectX-8-Spiel **Aquanox** hat Alternates „1800+ Game Pure" die Nase vorn. Dies liegt vor allem an der Rechenpower der Geforce3 Ti-500.

Einstellungen: DMA-Modus an, Intel Pentium 4 2,0/2,2 GHz, AMD Athlon XP 1800/2000+, vertikale Synchronisation aus, DirectX 8.1, Windows XP, 256/512 MB DDR-SDRAM

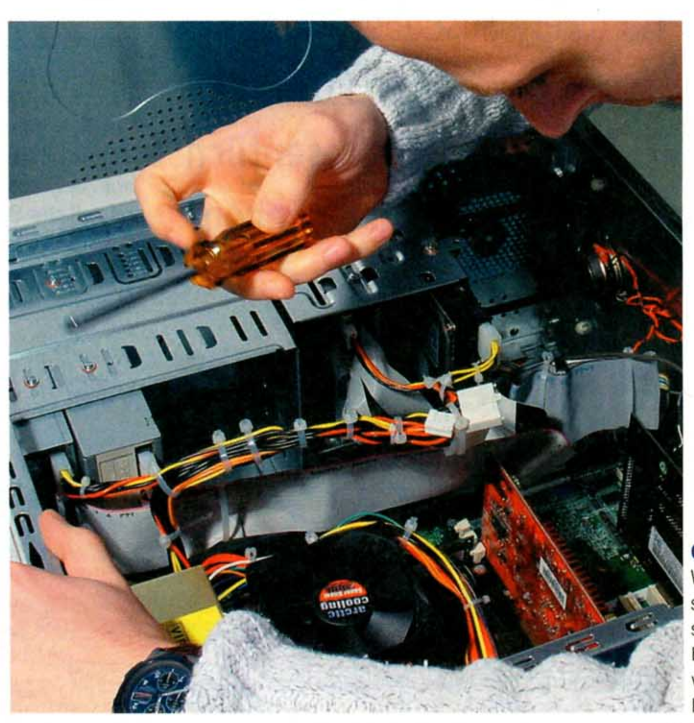


Fazit: Der „1800+ Game Pure" führt dank guter Abstimmung zwischen Grafikkarte und Hauptprozessor auch **Return to Castle Wolfenstein (dt)**.

Einstellungen: DMA-Modus an, Intel Pentium 4 2,0/2,2 GHz, AMD Athlon XP 1800/2000+, vertikale Synchronisation aus, DirectX 8.1, Windows XP, 256/512 MB DDR-SDRAM



Blackhawk Gaming PC	Scorpius
Voodoo Systems	Primus-Avitos
02248-911900/€ 1.449,-	01805-606065/€ 1.499,-
Athlon XP 1.800+	Athlon XP 2.000+
MSI K7T266 Pro2/VIA KT266A	Epox EP-8KHA+/VIA KT266A
MSI Geforce3 Ti-200 (64 MByte)	Gainward Gf3 Ti-200 (128 MByte)
512 MB DDR (PC266)	256 MB DDR (PC266)
Seagate (40 GByte, 7.200 U/Min.)	Maxtor (60 GByte, 7.200 U/Min.)
Gut	Gut
Befriedigend	Gut
Hoch	Sehr hoch
2,1	**2,1**
Durch speziell gerundete IDE-Kabel sehr gut für Übertakter geeignet	Gute Zusammenstellung, aber leider der lauteste PC im Testfeld



GEFÄHRLICH? Wer nicht gern an seinem PC herumschraubt, der greift besser zu einem der von uns getesteten Komplett-PCs.



Mehr Power durch Tuning

Warum Geld für schnellere Hardware ausgeben, wenn Sie Ihren derzeitigen PC **mit ein paar Tricks wesentlich flinker machen können?**

Ein langsamer PC kann einem die schönsten und neuesten Spiele verleiden: zu lang die Ladezeiten, zu ruckelig die 3D-Grafik. Wenn es sich hierbei dann noch um reaktionslastige Ego-Shooter oder Strategiespiele wie **Empire Earth** handelt, dann wird aus der schlechten Performance schnell eine Spaßbremse.

Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie bei langsamen PCs den Spiele-Nachbrenner einschalten können. Dabei widmen wir uns den drei wichtigsten PC-Bereichen: Mainboard, Hauptprozessor und Grafik.

TIPP #1:
Bios-Tuning bei AMD-PCs

Verwendet Ihr PC einen AMD-Hauptprozessor (Duron, Athlon, Athlon XP) als Rechentriebwerk, können Sie durch ein paar geänderte Einstellungen im BIOS bis zu 20

Welche Treiber für welches Windows?

Je nach Betriebssystem werden vom 4in1-Chipsatztreiber nur bestimmte Komponenten installiert.

Treiber	IDE Filter	AGP	Via Inf	IRQ	IDE Miniport
Windows 98	✔	✔	✔	✔	–
Windows Me	✔	✔	✔	–	–
Windows 2k	✔	✔	✔	–	–
Windows NT	–	–	–	–	✔
Windows XP	–	–	✔	–	–

Achten Sie darauf, die Treiber nur zu installieren, wenn Ihr Mainboard einen VIA-Chipsatz verwendet. Schlagen Sie notfalls in der Anleitung des Mainboards nach.

Prozent mehr Leistung erzielen. Nach dem Rechnerstart gelangen Sie über die Taste „Entf“ in das BIOS-Menü. Je nach BIOS-Version finden Sie im Menü „Advanced BIOS Features“ oder „BIOS Features Setup“ einen Menüpunkt mit dem Namen „CPU L2 Cache ECC Checking“. Dieser schaltet die Fehlerkorrektur des schnellen Level-2-Zwischenspeichers im Prozessorkern ein oder aus. In Spielen ist diese Korrektur in der Regel nicht nötig und verlangsamt den PC nur unnötig. Schalten Sie diese Option aus, indem Sie den Wert auf „Disabled“ stellen. Damit tauschen Sie etwas Systemstabilität gegen bis zu sieben Prozent mehr Leistung.

TIPP #2:
Speicher-Tuning im BIOS

Ebenfalls im BIOS finden Sie technische Einstellungen für den Hauptspeicher. Wenn Sie hier ein paar Optimierungen vornehmen, können Sie bis zu 50 Prozent mehr Leistung freisetzen! Aber seien Sie vorsichtig: Wenn Sie es beim Tuning übertreiben, kann das zu schweren Abstürzen und sogar Rechnerausfällen führen. Gehen Sie also Schritt für Schritt vor. Im Menü aus Tipp #1 finden Sie den Eintrag „CAS Latency“. Der Wert „2“ ist hier die schnellste Einstellung, „2,5“ oder „3“ sprechen den Hauptspeicher nicht so schnell an, bieten dafür aber mehr Systemstabilität. Stellen Sie den Wert niedriger, speichern Sie die BIOS-Einstellungen, starten Sie den PC neu und beobachten Sie über einen Zeitraum von mehreren Tagen, ob er problemlos arbeitet. Wenn ja, können Sie den Wert nochmal verringern oder die gleiche Prozedur für die Schalter „RAS Precharge Time“ und „RAS to CAS Delay“ anwenden. Dort gelten nämlich die gleichen Regeln: „2“ ist schneller, „3“ ist stabiler.

TIPP #3:
Speicher-Tuning im Detail

Die Option „Bank Interleaving“ optimiert den Speicherzugriff, indem Anfragen vom Hauptprozessor geschickt verteilt werden. Wenn Sie hier die schnellste Einstellung „4-Way-Interleaving“ wählen, gewinnen Sie bis zu fünf Prozent mehr Performance. Zu guter Letzt gibt es noch zwei Tuning-Möglichkeiten, die nicht auf jedem Rechner funktionieren. Stellen Sie „Active To Command Delay“ auf den Wert „2“ und den Wert für „SDRAM Command Rate“ auf „1T“. Die zwei Änderungen sollten Ihnen noch ein paar zusätzliche Leistungsprozente bescheren. Bei einigen BIOS-Versionen finden Sie die speicherbezogenen Tuning-Möglichkeiten in einem Untermenü mit dem Namen „Chipset Features Setup“. Leider hat nicht jedes BIOS die genannten Optionen: Vor allem bei Hauptplatinen, die in billigen Komplettrechnern verbaut werden, findet man nur wenige BIOS-Einstellungen.



CHIPSATZ-FRAGE Hier ein Teil eines VIA-Mainboard-Chipsatzes. Viele Spieler vergessen, dass auch Mainboards stets aktuelle Treiber benötigen.

ROM PCI/ISA BIOS (2A69KM4K)
CMOS SETUP UTILITY
AWARD SOFTWARE, INC.

STANDARD CMOS SETUP | <<< CPU PLUG & PLAY III >>>
BIOS FEATURES SETUP | INTEGRATED PERIPHERALS
CHIPSET FEATURES SETUP | SUPERVISOR PASSWORD
POWER MANAGEMENT SETUP | USER PASSWORD
PNP/PCI CONFIGURATION | IDE HDD AUTO DETECTION
LOAD SETUP DEFAULTS | SAVE & EXIT SETUP
EXIT WITHOUT SAVING

Esc : Quit   ↑ ↓ → ← : Select Item
F10 : Save & Exit Setup   (Shift)F2 : Change Color

AT clock, DRAM timings...

KOMPLIZIERT Im BIOS laufen alle Informationen über Ihre PC-Hardware zusammen. Ändern Sie die Einstellungen also auf keinen Fall wahllos.

TIPP #4:
Patches und Updates

In vielen Rechnern kommt ein Mainboard-Chipsatz der Firma VIA zum Einsatz. Es ist besonders wichtig, stets den aktuellsten Chipsatztreiber installiert zu haben, da dieser zur höheren Gesamtleistung eines PCs beiträgt. Je nachdem, welche Windows-Version Sie einsetzen, installiert das VIA-Treiberpaket nur benötigte Komponenten. Auf der Webseite www.viaarena.com können Sie sich in der Rubrik „Drivers“ das aktuelle 4in1-Paket und auch die einzelnen Treiber herunterladen. Unabhängig davon sollten Sie aber auch Ihr Betriebssystem auf den aktuellsten Stand bringen, denn Microsoft bietet auf der Webseite www.windowsupdate.com selbst für das neue Windows XP bereits jetzt wichtige Patches und Sicherheits-Updates an.

TIPP #5:
Übertakten für Anfänger

Über die so genannte FSB-Taktfrequenz können Sie Ihren Rechner übertakten. Der Front-Side-Bus ist die Datenbahn zwischen Mainboard-Chipsatz und Hauptprozessor und arbeitet quasi als Puls Ihres PCs. Vom FSB-Takt werden andere wichtige Taktfrequenzen im PC abgeleitet. Bei aktuellen AMD-Prozessoren beträgt der FSB-Takt 133 MHz. Mit der gleichen Frequenz arbeitet fast immer auch der Hauptspeicher. Die Grafikkarte wird über den AGP-Steckplatz lediglich mit der Hälfte des FSB-Taktes angesprochen, in unserem Beispiel also mit 66 MHz. Alle PCI-Steckkarten (Soundkarten, Netzwerkkarten, TV-Karten etc.) werden im Verhältnis 1:3 oder 1:4 zum Front-Side-Bus getaktet. Gute Mainboards erlauben die Einstellung des FSB-Taktes über das BIOS-Setup. Indem Sie ihn hochstellen, erhöhen Sie nicht nur die Speicher-Performance, sondern beschleunigen auch die Zugriffe auf die Grafikkarte und alle PCI-Karten. Jeder PC verträgt ein bis zehn zusätzliche Megahertz auf dem Front-Side-Bus. Den Standard-Takt sollten Sie in Ein-Megahertz-Schritten erhöhen. Anschließend sollten Sie den PC eine Weile auf Stabilität in Spielen prüfen. Wenn er sich als stabil erweist, können Sie fortfahren. Auf diese Weise können Sie bis zu 15 Prozent mehr Leistung aus Ihrem PC herausholen. Besitzer älterer Rechner sollten dieses Potenzial auf keinen Fall brachliegen lassen. Die meisten Intel-Prozessoren (Pentium III/Pentium 4) haben große Leistungsreserven. Ein Pentium III 600 läuft statt mit 100 fast immer mit 133 MHz FSB-Takt – das ergibt eine Gesamt-Taktfrequenz von 800 MHz. Die Pentium-4-Prozessoren mit Northwood-Kern lassen sich ebenfalls gut übertakten. Ohne weitere Optimierung lief ein Zwei-Gigahertz-Prozessor in unserem Testrechner mit erhöhtem FSB auf 2.700 MHz.

TIPP #6:
Übertaktungsprobleme beheben

Möglicherweise bereiten Ihnen bei der Übertaktung des FSB die Speichermodule oder PCI-Karten Probleme. In diesem Fall sollten Sie die Speichereinstellungen (Tipp #2 und #3) wieder auf moderate Einstellungen wie „2,5“ oder „3“ zurückstellen. Bei regelmäßigen Abstürzen stellen Sie den FSB-Takt wieder leicht zurück. Manchmal hilft es auch, den FSB-Takt weiter zu erhöhen. Bei einem FSB-Takt von 117 MHz läuft der PCI-Bus bei den meisten Hauptplatinen mit 39 MHz, bei 120 MHz FSB-Takt allerdings nur mit 30 MHz. Hier werden Sie im Zweifelsfall nur durch einen Praxisversuch schlauer. Einige Mainboards haben übrigens wenige oder gar keine Tuning-Optionen, weder im BIOS-Setup noch über entsprechende Jumper auf der Platine. In diesem Fall sind Sie auf die oben angegebenen Tuning-Möglichkeiten beschränkt.

BERND HOLTMANN

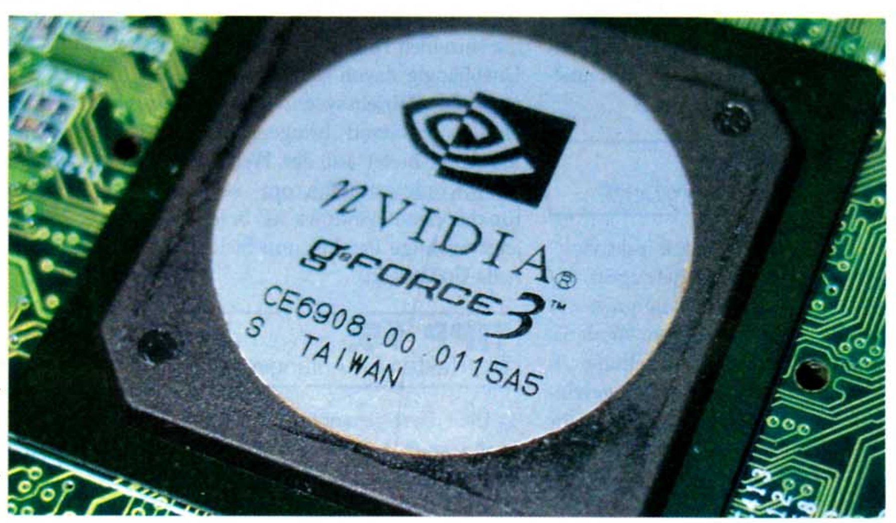
Grafikkarten im Griff

Ganz gleich, ob Sie eine Geforce2-MX, eine Geforce3 oder eine neue Geforce4 in Ihrem PC haben, mit unseren Tipps holen Sie mehr Leistung aus Ihrer Grafik-Hardware heraus.

Die Grafikkarte ist des Spielers liebstes Kind, das beweisen nicht nur die Umfragen auf unserer Webseite www.pcgames.de, sondern auch viele Leserbriefe. Wir haben ein paar nützliche Tipps zusammengestellt, mit denen Sie nicht nur die Performance, sondern auch die Bildqualität in 3D-Spielen verbessern können.

TIPP #1:
Wichtiges zu Tuning-Software

Am schnellsten tunen Sie Ihre Grafikkarte mit einem externen Programm. Für Nvidia-Karten bieten sich hier die Programme Riva Tuner und Nvmax besonders an, denn beide werden stets auf die Zusammenarbeit mit den aktuellsten Nvidia-Referenztreibern optimiert. Wenn Sie also den aktuellen Detonator-Treiber von www.nvidia.com oder unserer Heft-CD installieren, dann sollten Sie sich gleichzeitig auch die Tuning-Software in der aktuellsten Version aus dem Internet besorgen und einrichten. Diese finden Sie übrigens auf den Webseiten www.guru3d.com/rivatuner und www.nvmax.de.



QUALITÄTSNACHBRENNER Die Quincunx-Kantenglättung der Geforce3/4-Grafikchips beeinflusst die Texturschärfe negativ. Das Tool Riva Tuner schafft hier Abhilfe.

TIPP #2:
Riva Tuner im Einsatz

Die neue Version des Riva Tuner 2 erschien leider nach Heft-CD-Redaktionsschluss. Dafür erkennt sie bereits alle Geforce4-Grafikkarten. Beim ersten Programmstart prüft der Riva Tuner die Windows-Registrierungsdatei auf ihre aktuellen Grafikeinstellungen. Im Hauptmenü klicken Sie auf das kleine Dreieck neben „Customize". Hier erscheinen kleine Icons, die zu den Menüs für Systemeinstellungen, Direct-3D, OpenGL und Desktop/Overlay führen. Ein Klick auf das sechste Icon am rechten Rand behebt ein Problem bei der Spieldarstellung unter Windows 2000 und Windows XP. Bei diesen Betriebssystemen werden die meisten 3D-Spiele nur mit einer niedrigen Monitor-Bildwiederholfrequenz von 60 Hz dargestellt.

TIPP #3:
Bildqualität erhöhen

Durch die Aktivierung der Kantenglättung (Full Scene Anti-Aliasing, kurz FSAA) und die so genannte anisotropische Texturfilterung können Sie die Bildqualität in 3D-Spielen wesentlich verbessern. Die Kantenglättung reduziert Treppcheneffekte bei schrägen Linien, Kanten und Umrissen. Der anisotropische Filter verschönert 3D-Spiele und vor allem Ego-Shooter, da er die Texturdetails bei weit entfernten Boden- und Wandtexturen erhöht.

TIPP #4:
FSAA und Grafikfilter

Die Kantenglättung ist je nach Berechnungsweise (2X, 4X, Quincunx oder 4XS/6X) sehr rechenaufwendig, weshalb Sie diese Option separat für jedes Spiel einstellen sollten. Um die Kantenglättungsoptionen für 3D-Spiele zu ändern, empfehlen wir Ihnen das Programm Geforce AA Set (www.guru3d.com/geforceaa). Nach dem Start stellen Sie den FSAA-Modus bequem über das Icon in der Taskleiste ein. Bei Geforce3/4-Grafikkarten können Sie den speziellen Quincunx-Modus aktivieren. Er ist zwar sehr schnell, dafür leidet die Schärfe der dargestellten Texturen sichtbar. Hier hilft nur die zusätzliche Aktivierung des anisotropischen Filters oder andere Einstellungen für die Texturverarbeitung (Mip Mapping). Der Riva Tuner bietet Ihnen die Möglichkeit, beides leicht zu optimieren. Im Direct3D-Menü finden Sie den Schalter für das anisotropische Filtering unter „Textures", in der OpenGL-Sektion unter „Rendering Quality". Je nach Geforce-Chip sollten Sie hier Level 2, 4 oder 8 auswählen. Denken Sie außerdem daran, zwischen den 3D-Schnittstellen OpenGL und Direct3D zu unterscheiden. Wenn Sie nämlich nur die Direct3D-Einstellungen optimieren, dann hat dies auf OpenGL-Spiele wie **Jedi Outcast**, **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** und **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** keinen Einfluss.

TIPP #5:
TV-Ausgang und Geforce2 MX

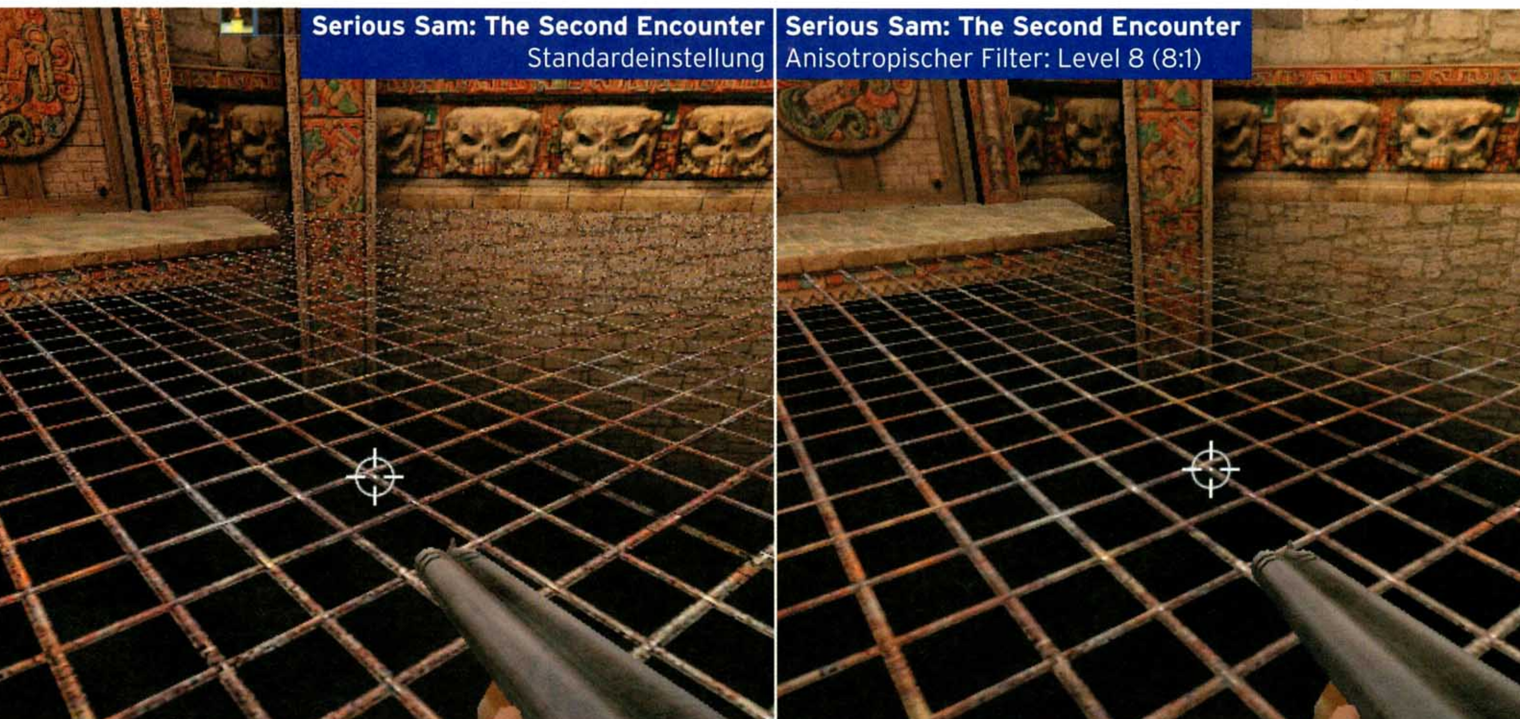
Wer sich DVD-Filme über den TV-Ausgang einer Geforce-Grafikkarte anschauen will, der erkennt schnell, dass das Bild nicht die gesamte Bildschirmfläche ausfüllt. Um das PC-Bild komplett darstellen zu können, gibt es eine Shareware-Softwarelösung namens TV-Tool (www.tvtool.de). Besitzer einer Geforce2-MX-Grafikkarte können zu einem einfachen Trick greifen: Zuerst definieren Sie den Fernseher als zweites Ausgabegerät. In den „Overlay Controls" des Nvidia-Referenztreibers finden Sie diese Option unter „Weitere Eigenschaften". Dort gehen Sie dann auf „Video Mirror Controls" und definieren das zweite Ausgabegerät als „Full Screen Device". Nun wählen Sie als Wert für den Eintrag „Aspect Ratio" „Full Screen". Wenn Sie dann die Option „Allow driver ..." einschalten, wird das PC-Bild auf der kompletten Fernsehfläche dargestellt.

TIPP #6:
AGP Aperture Size anpassen

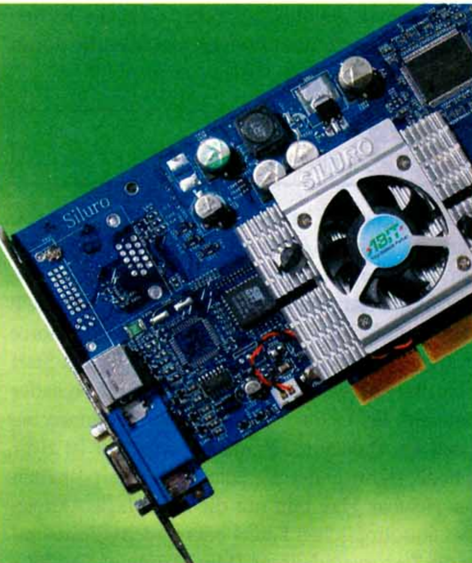
Wenn Ihr PC bei Spielen oft abstürzt, dann kann das daran liegen, dass Ihrer Grafikkarte nicht genug Speicher zur Verfügung steht. Dies kommt vor allem in hohen Bildschirmauflösungen ab 1.280x1.024 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe vor. Die Lösung finden Sie im System-BIOS. Nach dem Einschalten des PCs drücken Sie die Taste „Entf" und gelangen in das BIOS-Menü. Erhöhen Sie dort den Wert für „AGP Aperture Size" auf das Doppelte Ihres Grafikkartenspeichers. Überschreiten Sie dabei nicht den Wert von 128. Spiele wie **Aquanox** laufen mit erhöhtem Wert bis zu 15 Prozent schneller.

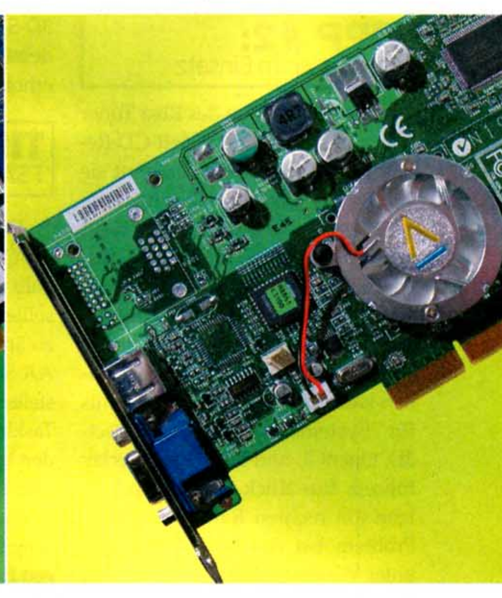
BERND HOLTMANN

PIXEL-SAM Links sehen Sie die vergrößerte Normaldarstellung bei einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten, rechts die grafisch aufpolierte Version mit aktiviertem anisotropischen Filter.









MSI Geforce4 Ti4400-VTD

Die silberne Kühlerkonstruktion sieht auf den ersten Blick etwas komisch aus, dennoch ist diese Geforce4 Ti-4400 ein robustes Stück Edelhardware. Im Vergleich zu Geforce3-Platinen besitzt ihr Grafikchip eine zweite Vertex-Shader-Einheit, die in DirectX-8-Spielen für mehr Performance sorgt. Um die neue „TwinView"-Technik für den Anschluss mehrerer Monitore verwenden zu können, hat die G4Ti4400-VTD einen DVI-Anschluss und einen TV-Ausgang. Die Grafikkarte besitzt 128 MByte DDR-SDRAM, die mit 550 MHz effektivem Speichertakt (DDR) arbeiten. Der Grafikchip selbst ist mit 275 MHz getaktet und liefert in 3D-Spielen gute Ergebnisse. In unseren Spiele-Benchmarks wurde sie nur durch die wesentlich teureren Ti-4600-Platinen geschlagen. Dank eines dicken Spielepaketes mit den Spielen **Sacrifice**, **Aquanox** und **No One Lives Forever** ist die G4-Ti400-VTD ein Preistipp für investitionsfreudige PC-Spieler mit hohen Ansprüchen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL MSI G4TI4400-VTD	
HERSTELLER	MSI
PREIS	Ca. € 399,-
TEL.	069-408930
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,5
FAZIT: Erstklassige Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis	
WERTUNG	1,6

Abit Siluro Geforce4 MX/TV

Mit High-End-Grafikkarten kann die Siluro aufgrund des verbauten Geforce4-MX-440-Grafikchips nicht mithalten. Der beherrscht nämlich lediglich die Beschleunigung von DirectX-7-Befehlen, was für viele 3D-Spiele aber vollkommen ausreicht. DirectX-8-Spiele wie **Aquanox** sehen mit einer MX-440 eben nicht so hübsch aus, da Grafikeffekte fehlen. Ihr Grafikchip selbst ist mit 270 MHz getaktet, während die 64 MByte DDR-SDRAM mit 400 MHz effektivem Speichertakt arbeiten. In Tests mit dem Multiplayer-Shooter **Counter-Strike** lag die AGP-Platine leistungstechnisch zwischen einer Geforce2 Pro und einer Geforce2 Ti: keine schlechte, allerdings auch keine überragende 3D-Performance. Neben Treibern liegt der Karte ein Software-DVD-Player bei, den Sie in Verbindung mit dem TV-Ausgang einsetzen können. Fazit: Einsteiger greifen besser zu einer Geforce2 Ti, denn die ist schon ab 150 Euro zu haben. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL SILURO G4 MX/TV	
HERSTELLER	Abit
PREIS	Ca. € 180,-
TEL.	069-408930
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	2,2
FAZIT: Teure Geforce4 MX-440 mit der Performance einer Geforce2	
WERTUNG	2,1

3D Blaster Geforce4 MX-440

Auch Creative leistet einen Beitrag zur Geforce4-Kartenflut, und zwar mit einer Geforce4 MX-440. Hardwareseitig ähneln die Creative-Karten denen von MSI – schließlich werden sie von MSI hergestellt. Creative greift allerdings zu günstigerem Grafikspeicher. Trotzdem ließen sich der Geforce4-MX-440-Grafikchip und die 64-MByte-DDR-Speicher von 270/400 MHz auf 330/460 MHz übertakten. Die 3D Blaster verfügt über einen TV-Ausgang, mit dem Sie den Fernseher als niedrig aufgelösten Monitor verwenden können. Um das Paket abzurunden, legt Creative gleich noch zwei Spiele in den Karton: **Incoming Forces** und **E-Racer** (OEM). Dabei handelt es sich übrigens um 3D-Spiele, die DirectX-8-Grafikfeatures unterstützen. Die kann die MX-400 nicht darstellen, da der Grafikchip lediglich DirectX-7-Befehle verarbeiten kann. In DirectX-8-Spielen wie **Aquanox** und den beigelegten Spielen müssen Sie also auf hübsche Grafikeffekte verzichten. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL 3DB. GEFORCE4 MX-440	
HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 160,-
TEL.	0800-1815101
AUSSTATTUNG	2,6
EIGENSCHAFTEN	2,0
LEISTUNG	2,2
FAZIT: Günstige Geforce4 MX-440 mit befriedigender Ausstattung.	
WERTUNG	2,2



Sound Blaster Extigy

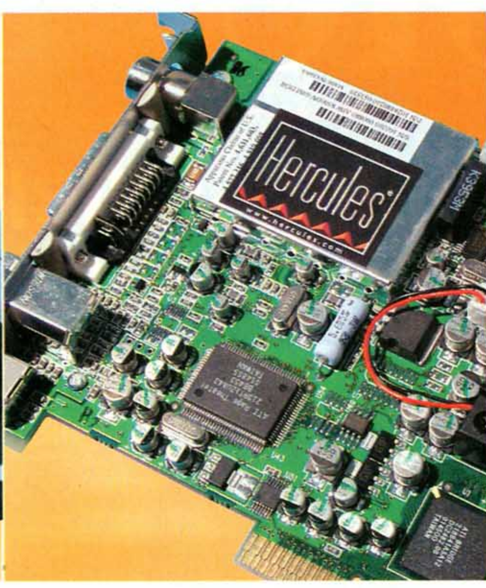
Das schwarze USB-Gerät besitzt alle Anschlüsse, die man von einer erstklassigen Soundkarte erwartet: drei analoge, dazu digitale in optischer und koaxialer Bauform, MIDI, Kopfhöreranschluss und einen Mikrofoneingang. Da alle Sounddaten per USB-Schnittstelle übertragen werden, muss der 3D-Sound (EAX) vom Hauptprozessor berechnet werden. EAX Advanced HD unterstützt die Extigy allerdings nicht, was wegen mangelnder Spiele-Unterstützung aber verschmerzbar ist. Beste Klangergebnisse erzielten wir im Test, als die Karte alleine am USB-Anschluss steckte. Die hochwertigen 24-Bit/96-kHz-Wandler sorgten für bombastischen Klang. Dolby-Digital-Sound wird wahlweise digital oder analog an entsprechende Soundsysteme ausgegeben, per Fernbedienung auch ohne einen angeschlossenen PC. Die Extigy ist die momentan beste USB-Soundkarte, auch wenn die 3D-Sound-Unterstützung von Spielen nur befriedigend ist. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
SOUND BLASTER EXTIGY

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 199,-
TEL.	069-66982900
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Die beste USB-Soundkarte: dicke Ausstattung, aber mittelmäßiger 3D-Sound.

WERTUNG 2,0



AIW Radeon 8500 DV

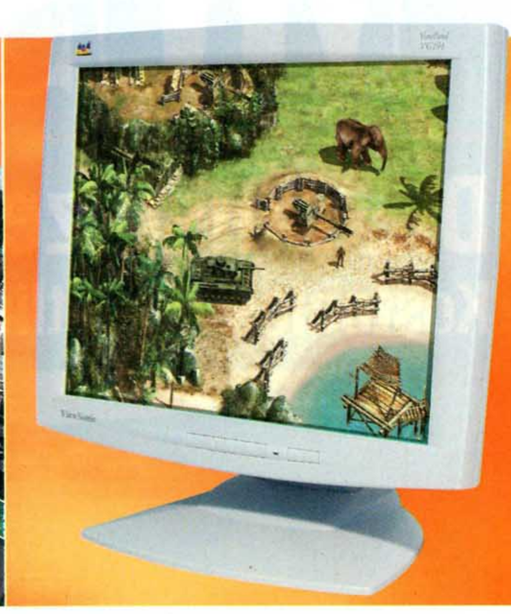
Wer seinen PC für mehr als nur Spiele verwenden will, der bekommt mit der 3D Prophet All-In-Wonder Radeon 8500 DV eine AGP-Grafikkarte mit TV-Tuner und Funkfernbedienung. Über eine Kabelpeitsche werden S-Video- und Composite-Anschlüsse – jeweils als Ein- und Ausgänge – an die Platine angeschlossen. Zusätzlich gibt es eine Firewire-Schnittstelle (IEEE1394) und einen S/PDIF-Ausgang. Als Software liegt unter anderem das Ati-Multimedia-Center bei, mit dem Sie die Grafikkarte auch als Videorekorder verwenden können. Das TV-Bild war im Test sehr stabil und gestochen scharf, auch wenn der Tuner auf der Karte extrem warm wurde. Der Radeon-8500-Grafikchip ist mit 230 MHz, die 64 Mbyte DDR-Speicher mit 380 MHz getaktet. Die 3D-Leistung der Karte liegt im Bereich einer Geforce3 Ti-200. Fazit: Keine andere Grafikkarte vereint TV-Funktionen und 3D-Leistung derart gekonnt wie die 3D Prophet All-In-Wonder 8500 DV. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
3DP AIW RADEON 8500 DV

HERSTELLER	Hercules
PREIS	Ca. € 500,-
TEL.	09123-96580
AUSSTATTUNG	1,3
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Fabelhafte Grafikkarte mit TV-Tuner, Fernbedienung und DirectX-8-Grafikchip!

WERTUNG 1,6



Viewsonic 191b

In der vorherigen PC Games haben wir Ihnen bereits einige TFT-Monitore vorgestellt und Ihnen auch gezeigt, dass nicht jeder TFT-Monitor für 3D-Spiele geeignet ist. Der Viewsonic 191b ist da eine Ausnahme. Er ist mit 48 Zentimetern Sichtdiagonale nicht nur sehr groß, sondern besitzt auch noch einen riesigen Sichtwinkel von 170 Grad. Sie müssen also nicht direkt vor dem Gerät sitzen, um das gesamte Bild gut sehen zu können. Im Test überzeugte das Gerät vor allem durch hohe Farbbrillanz und eine hervorragende Helligkeitsverteilung. Dies ist nicht zuletzt der MVA-Technik zu verdanken, die für hohen Kontrast und eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden sorgt. Einziges Manko: Die maximale Auflösung ist mit 1.280x1.024 Pixel für einen 19-Zöller zu niedrig. Etwas zu hoch ist hingegen der Preis, denn der liegt mit 1.900,- Euro schon in Preisbereichen, in denen auch erstklassige Komplettsysteme mit Röhrenmonitoren rangieren. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
VIEWSONIC 191B

HERSTELLER	Viewsonic
PREIS	Ca. € 1.900,-
TEL.	02154-91880
AUSSTATTUNG	1,9
EIGENSCHAFTEN	2,1
LEISTUNG	1,6

FAZIT: Erstklassiger TFT-Monitor, der leider ebenso teuer wie gut ist.

WERTUNG 1,8



HOTAS Cougar

Der hochpräzise Flightstick ist aus schwerem Metall, sehr gut verarbeitet und verfügt über 28 programmierbare Knöpfe sowie bis zu zehn Bewegungsachsen. Knöpfe und Achsen sind auf den Joystick und den Schubregler verteilt. Der Griff ist eine 1:1-Kopie des Sticks in einem F16-Düsenjet und soll später durch andere Griffe ersetzt werden können. Sehr realistisch ist die schwergängige Lenkung. Für wahre PC-Flieger ist der HOTAS Cougar der wahr gewordene Controller-Traum, nicht zuletzt weil Sie dank der vielen Knöpfe alle Tastaturfunktionen direkt im Griff haben, ganz gleich ob für Funksprüche zu den Flügelmännern, Abwehrmaßnahmen oder Radarfunktionen. Für 390,- Euro eine sehr lohnenswerte, allerdings keine günstige Anschaffung. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
HOTAS COUGAR

HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	Ca. € 390,-
TEL.	09123-96580
AUSSTATTUNG	1,3
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,8

FAZIT: Teuer, hochpräzise und erstklassig verarbeitet. Die Nr. 1 für Flugsimulationen.

WERTUNG 1,7



Videologic ZXR-500

Videologic stellt mit dem ZXR-500 ein 5.1-Boxensystem ohne Dolby-Digital-Dekoder vor. Für kinoähnlichen Sound brauchen Sie entweder eine 5.1-Soundkarte oder einen separaten Dekoder. Jede der fünf Satelliten-Boxen liefert fünf Watt Effektivleistung, der Subwoofer sogar 25 Watt. Die Lautstärkeregelung müssen Sie über die Frontblende des Subwoofers vornehmen: Hier befinden sich Regler für alle Lautsprecher. Im Testlabor klang das ZXR-500 sehr kraftvoll und lieferte imposante Bässe. Im DVD-Test lieferten die Satelliten guten Sound, auch wenn sie Töne im mittleren und hohen Frequenzbereich nicht immer klar darstellen konnten. Trotzdem ist das ZXR mit 139,- Euro Anschaffungskosten ein erstklassiges Einsteigersystem. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
ZXR-500

HERSTELLER	Videologic
PREIS	Ca. € 139,-
TEL.	06103-93470
AUSSTATTUNG	2,3
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Gutes Einsteiger-Boxensystem für 5.1-Soundkarten; leider ohne Fernbedienung.

WERTUNG 2,2



Tekram Air Mate 2@Net

Mit Tekrams Funknetzwerk können Sie problemlos zwei Rechner verbinden. Dank USB-Schnittstelle ist die Installation kinderleicht. Die Netzwerkeinrichtung unter Windows XP ist dank des Netzwerkassistenten schnell erledigt. Unter Windows 98/Me hilft die Windows-interne Hilfe bei der manuellen TCP/IP-Einrichtung. Die Verbindungsgeschwindigkeit liegt bei maximal fünf Mbit pro Sekunde. Befinden sich zwischen den Geräten Mauern, nimmt die Übertragungsrate selbstverständlich ab. Die beigelegte Demo-Version von **Aquanox** funktionierte selbst durch drei Altbau-Mauern (kein Stahlbeton) hindurch tadellos, ebenso wie **Half-Life (dt.)**. Für 219,- Euro kein Schnäppchen, für flexible Heimnetzwerke aber eine gute Wahl. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
AIR MATE 2@NET

HERSTELLER	Tekram
PREIS	Ca. € 219,-
TEL.	06103-93470
AUSSTATTUNG	2,4
EIGENSCHAFTEN	2,6
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Brauchbares Funknetzwerk-Kit für zwei PCs: für Spiele und Internet geeignet.

WERTUNG 2,3

http://shopping.gamigo.de

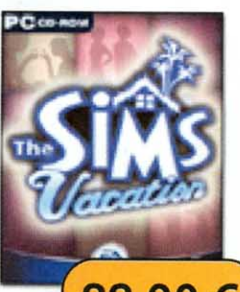


get your game @ gamigo

Games bequem und günstig bestellen!

www.gamigo.de











PC Spiele

Alien Triology	9,17 €
Alien vs. Predator 2	37,90 €
Alone in the Dark 4	43,97 €
Anno 1503	**47,90 €**
Anstoss Meisteredition	15,90 €
Anarchy Online	28,63 €
Arcanum	37,90 €
Atrox	33,74 €
Baldurs Gate 2 - Thron des B.	23,51 €
Ballerburg 3D	28,63 €
Battle Realms	43,97 €
Biathlon 2002	23,90 €
Blairwitch Project 3	26,07 €
Business Tycoon	23,51 €
Buffy Im Bann der Dämonen	38,85 €
Car Tycoon	38,85 €
Casino Tycoon	38,85 €
Civilization 3	49,90 €
Codename: Outbreak	41,41 €
C & C Renegade	46,90 €
Commandos 2	49,08 €
Cossacks AddOn: Art of War	33,74 €
Cultures	40,90 €
Dark Age Of Camelot	31,90 €
Dark Colony	6,62 €
Dark Reign 2	23,51 €
Deep Fighter	38,85 €
Der Patrizier II	26,07 €
Der Patrizier II Aufsch. Hanse	28,63 €
Der Schuh des Manitu	14,29 €
Desperados	43,97 €
Diablo 2 Classic	16,90 €
Diablo 2 LOD	27,90 €
Diablo 2 Battle Chest	43,97 €
Die 4. Offenbahrung	12,90 €
Die Gilde	43,97 €
Die Monster AG Junior Game	22,90 €
Die Monster AG Schreckens I.	27,90 €
Die Sims	37,90 €
Die Sims: Das volle Leben	16,90 €
Die Sims: Hot Date	22,90 €
Die Sims: Party ohne Ende	18,40 €
Die Sims: Urlaub Total	**22,90 €**
Dracula Resurrection	38,85 €
Dschungelbuch Groove Party	33,74 €
Empire Earth	39,90 €
Everquest: Scars of Velious	23,51 €
Evil Dead	40,90 €
Evil Twin	43,97 €
Fifa 2002	43,97 €
Flughafen Manager	31,18 €
Fußball Manager 2002	43,97 €
Ghost Recon	43,97 €
Gold Games 5	33,74 €
Grand Prix 4	47,90 €
Gunship	33,74 €
Grand Theft Auto 3	47,90 €
Half-Life Generation V3	27,90 €
Counterstrike Condit. Zero	**39,90 €**
Gangsters 2	43,97 €
Global Ops	43,85 €
Halo	47,54 €
Harry Potter und der Stein d.	49,08 €
Hitman 2	42,90 €
Insane	38,85 €
Invictus - Im Schatten des O.	38,85 €
Jagged Alliance 2	18,40 €
Jagged Alliance 2.5	33,74 €
Jedi Knight - Jedi Outcast	45,90 €
Jurassic Park 3	37,90 €
Jurassic Park Dino Defender	20,90 €
King of the Road	38,85 €
Kohan	41,41 €
Lands of Lore 3	23,51 €
Loose Cannon	43,99 €
Madden 2002	38,85 €
Mafia	**42,90 €**
Mechcommander 2	43,97 €
Mechwarrior	43,97 €
Medal of Honor: Allied Assault	47,90 €
Metal Gear Solid	36,30 €
MS Zoo Tycoon	49,08 €
Midtown Madness 2	33,74 €
Monkey Island 4	43,97 €
Moto Racer 3	38,85 €
Myst 3	42,43 €
Myth 3 The Wolf Age	43,97 €
NASCAR Racing 2002	26,90 €
Neocron	49,08 €
NHL 2002	43,97 €
Offroad	33,74 €
Oni	38,85 €
Operation Flashpoint	38,85 €
Op. Flashpoint Red Hammer	18,40 €
Op. Flashpoint Between the L.	18,40 €
Play The Games Vol. 4	33,74 €
Preoject IGI	18,40 €
Railroad Tycoon 2 Gold Ed.	18,40 €
Railroad Tycoon 2 Platinum	23,51 €
Rainbow Six Covert Ops	33,74 €
Red Faction	43,97€
Rollercoaster Tycoon Loopy L.	18,40 €
RTL Skispringen 2002	28,63 €
SWINE	38,85 €
Schizm	43,97 €
Serious Sam The Second En.	28,63 €
Sheep Dog`n Wolf	33,74 €
Siege of Avalon Collection 1	18,90 €
Siege of Avalon Collection 2	18,90 €
Sim City 3000 Classic	14,29 €
Sim Golf	43,90 €
Ski Park Manager	35,90 €
Software Tycoon	40,90 €
Star Trek Armada 2	38,85 €
Star Wars Starfighter	42,90 €
Supercar Street Challenge	38,85 €
Technomage	43,97 €
The Wiggles	40,90 €
Throne of Darkness	37,90 €
Train Simulator	56,75 €
Train Simulator AddOn Pro Tr.	28,63 €
Tropico	22,90 €
Ultima Online Thrid Dawn	14,29 €
Ultima Online Renaissance	18,40 €
Unreal 2	**49,08 €**
Uprising 2	36,30 €
Vampire - Redemption	14,29 €
Vikings	40,90 €
Wall Street Tycoon	23,51 €
War Commander	46,52 €
Warlords 3	18,40 €
Warcraft 3	**45,90 €**
Wer wird Millionär 2	33,74 €

Viele weitere PC- und Konsolen Titel gibt es online bei www.gamigo.de





XBox

XBox Videospiel-System	**475,90€**
XBox Contral Pad	37,90 €
XBox Memory Card 8MB	47,90 €
XBox RGB Scart Kabel	27,90 €
XBox System Link Kabel	27,90 €
DVD Kit mit Fernbedienung	47,90 €
Amped - Freestyle Snowb.	**66,90 €**
Blood Wake	66,90 €
Champion Manager 01/02	63,90 €
Crash Bandicoot	59,90 €
Dark Summit	60,90 €
Dead of Alive 3	66,90 €
Deadly Skies	66,90 €
Fuzion Frenzy	66,90 €
Genma Onimusha	66,90 €
Halo	**66,90 €**
Hunter: The Reckoning	62,90 €
Jet Set Radio Future	63,90 €
Knockout King 2002	63,90 €
Oddworld: Munchs Oddysee	66,90 €
Project Gotham Racing	66,90 €
Rallysport Challenge	66,90 €
Simpsons Road Rage	63,90 €
Test Drive Off Road W.O.	63,90 €
Tony Hawks Pro Skater 3	**57,90 €**
Transworld Surfing	62,90 €

PS II

Baldurs Gate II Dark Allian.	**59,30 €**
Bloody Roar 3	54,19 €
Crash Bandicoot	51,63 €
Crazy Taxi	59,30 €
Devil May Cry	59,30 €
Dropship	53,90 €
Ecco the Dophin	57,90 €
Evil Twin	59,30 €
Grand Theft Auto 3	59,30 €
Headhunter	**53,90 €**
Herdy Gerdy	56,75 €
Knockout Kings 2001	54,19 €
Soul Reaver II Legacy of Kain	59,30 €
Madden NFL 2002	59,30 €
Metal Gear Solid 2	**64,42 €**
NBA 2002	54,19 €
NBA Street	59,30 €
Oni	49,08 €
Onimusha Warlords	59,30 €
Pro Evolution Soccer	56,75 €
Red Faction	54,19 €
Rune Viking Warlords	**54,19 €**
Silent Scope 2	57,90 €
Silent Hill 2	56,75 €
Star Wars: Starfighter	54,19 €
TIF This is Football 2002	56,75 €
Tony Hawks Pro Skater 3	59,30 €
WipeEout Fusion	59,30 €

So können sie bestellen:

einfach, schnell und bequem über das Internet bestellen

http://shopping.gamigo.de

wir versenden mit der Deutschen Post

- kein Mindestbestellwert
- garantiert schnell und einfach bestellen
- garantiert sicher online bestellen
- Versandkosten
  - Vorkasse: 3 €
  - Kreditkarte 3 €
  - Nachname 5.07 € zz. 1.53 € Zahlschein geb. der Post
- Teillieferung möglich
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

TOOLS

Tuning mit aller Macht

Jedi Outcast basiert auf der tuningfreundlichen Q3-Engine. Wer sich **hier über Ruckler beschwert, der hat unsere Tuning-Tipps noch nicht gelesen.**

Als Kyle Katarn kämpfen Sie in **Jedi Outcast** gegen die Überbleibsel des besiegten Imperiums. Mit betagter Hardware kann der Kampf gegen die Sturmtruppen allerdings streckenweise sehr mühselig sein. Der Grund: Performance-Probleme. Mit unseren Tuning-Tipps aber können Sie selbst aus älterer Grafik-Hardware noch ordentlich Leistung herausholen oder auf ultraschnellen PCs die Bildqualität in ungeahnte Höhen schrauben.

TIPP#1:

Minimal-Anforderung

Die absolute Minimalkonfiguration für **JK 2** ist ein Pentium III mit 400 MHz, 64 MByte Hauptspeicher und eine TNT2-Ultra-Grafikkarte. Darunter geht gar nichts. Um auf einem solchen System spielen zu können, müssen Sie allerdings fast alle Grafikdetails herabstellen. Im Extrakasten „Einstellungen für ältere Grafikkarten" haben wir für Sie die richtigen Optionen zusammengestellt.

TIPP#2:

Einstellungs-Details

Besitzen Sie eine Geforce2 MX oder eine Geforce4 MX-420, dann sollten Sie bei „Grafikmodus" die Auflösung 800x600 wählen und die Farbtiefe auf 32 Bit stellen. So werden etwaige Bildfehler reduziert. Stellen Sie das Geometriedetail nicht auf niedrig, da sonst viel Spielatmosphäre verloren geht. Die Option „Komprimierte Texturen" sollten Sie unbedingt aktivieren. Mit einer Geforce3/Radeon 8500 oder GeForce4 Ti können Sie den Grafikmodus ohne Probleme bis auf 1.280x1.024 stellen und auch alle anderen Details auf „Hoch" beziehungsweise „Sehr hoch" stellen. Bei einer Geforce2 Ti oder einer Geforce4 MX-440/-460 gelten die gleichen Einstellungen, allerdings die niedrigere Bildschirmauflösung von 1.024x768 Bildpunkten.

TIPP#3:

Schnellere Ladezeiten

Besonders störend im Spielverlauf sind die langen Ladezeiten. Damit Sie beim Levelwechsel keine Ewigkeit vor dem PC sitzen, sollte Ihr PC wenigstens 128 MByte Hauptspeicher besitzen. So muss **JK 2** die Spieldaten nicht extra auf Ihrer Festplatte auslagern. Außerdem können Sie einen alten, aber effektiven Trick der Systempflege anwenden: Defragmentieren Sie Ihre Festplatte. Das Defragmentierungsprogramm finden Sie unter Start/Programme/Zubehör/Systemprogramme. Es sor-

Grafikoption: keine Schatten



Grafikoption: Einfacher Schatten

Grafikoption: volumetrischer Schatten



SCHATTENSEITE Mit einem einfachen Konsolenbefehl können Sie aus simplen, kreisrunden Schatten realistische Schatten machen.

Rauchverbot für Ihren PC

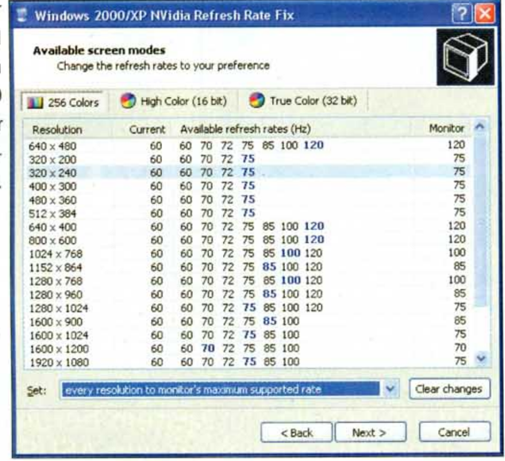


Einstellungen für ältere Grafikkarten

Mit schwacher Grafik-Hardware (Matrox G400/440/550, Nvidia RivaTNT2 Ultra, STM Kyro 1) sollten Sie die folgenden Einstellungen verwenden.

Grafikoption	Beste Einstellung
Grafikmodus	640x480
Farbtiefe	16 Bit
Geometriedetail	Gering
Texturdetail	Gering
Texturqualität	16 Bit
Texturfilter	Bilinear
Detail Schatten	Aus
Komprimierte Texturen	Aus
Anisotropische Filter	Gering

Auf Rechnern mit nur 64 MByte Hauptspeicher empfehlen wir Ihnen zusätzlich, mehr Speicher einzubauen, um die Ladevorgänge zwischen den Levels zu beschleunigen.



PRAKTISCH Unter Windows 2000 und Windows XP werden viele Spiele nur mit 60 Hertz dargestellt. Der Refresh Rate Fix behebt das Problem.

tiert die Spieldaten auf Ihrer Festplatte und sorgt dafür, dass Levels, Texturen, Sounds und andere Spieldaten schneller geladen werden können.

TIPP#4:

Grafikqualität anheben

Grafikkarten mit Geforce3- oder Radeon-8500-Grafikchips haben für **JK 2** ausreichend Leistungsreserven, um selbst die höchstmöglichen Grafikeinstellungen flüssig darstellen zu können. Hier können Sie getrost den „Anisotropischen Filter" im Grafikdaten-Menü 2 einschalten. Fortan werden auch entfernte Texturen scharf dargestellt. Bei allen anderen Grafikkarten empfehlen wie Ihnen, die Einstellung „Aus" zu wählen.

TIPP#5:

Windows-2000/XP-Bug

Wenn Ihnen nach längeren Laserschwertduellen die Augen schmerzen, dann kann das daran liegen, dass Sie unter Windows 2000 oder Windows XP spielen. Bei diesen Betriebssystemen wird ein Großteil der Spiele, die nicht die Desktopauflösung verwenden, nur mit einer Bildwiederholfrequenz von 60 Hertz (60 Bilder pro Sekunde) dargestellt. Mit dem „Refresh Rate Fix" von unserer Heft-CD können Sie die Darstellungsfrequenz für Grafikkarten mit Nvidia-Grafikchip für alle Spiele individuell einstellen. Manuell erreichen Sie denselben Effekt über die Kommando-Konsole. Drücken Sie die Hochstelltaste zusammen mit „^" und geben Sie dann die beiden Befehle „r_displayrefresh XX" und „vid_restart" ein. Für das XX setzen Sie einfach die gewünschte Bildwiederholrate ein, zum Beispiel 75.

TIPP#6:

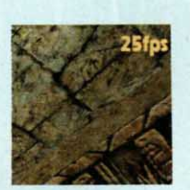
Voodoo-Grafikkarten

Auch wenn die Platinen zum alten Eisen gehören, so können Sie **Jedi Knight 2** auch mit einer Voodoo-Grafikkarte von 3dfx spielen. Dazu sollten Sie sich die kostenlose Demoversion des WickedGL-Treibers aus dem Internet herunterladen (www.wicked3d.com/technology/wickedgl.htm). Er verbessert die Performance und beseitigt Grafikfehler unter anderem mit komprimierten Texturen. Die Installationsroutine des Treibers müssen Sie allerdings überlisten, denn **JK 2** ist momentan nicht in der Liste kompatibler Spiele eingetragen. Benennen Sie vor der Installation die Datei „JediOutcast.exe" im Installationsordner des Spiels (Beispiel: C:\Programme\LucasArts\JediOutcast\JediOutcast.exe) einfach in „Quake3.exe" um. Anschließend installieren Sie den WickedGL-Treiber und wählen in der Liste der unterstützten Spiele „Quake3" aus. Wählen Sie dabei die Option „Install WickedGL regular version". Nach der Installation sollte im **JK 2**-Installationsordner die Datei „opengl32.dll" auftauchen. Jetzt müssen Sie nur noch die Startdatei wieder in „JediOutcast.exe" umbenennen und das Spiel starten.

BERND HOLTMANN

Framecounter aktivieren

Um die 3D-Leistung von **Jedi Outcast** auch auf Ihrem PC realistisch beurteilen zu können, gibt es einen kleinen Trick, mit dem Sie zu jeder Zeit im Spiel sehen können, wie viel Bilder Ihr PC in jeder Sekunde berechnen kann.



Um beurteilen zu können, wie sich die Veränderungen der einzelnen Grafikoptionen auf die Spielperformance auswirken, sollten Sie auf jeden Fall den integrierten Framecounter aktivieren. Fahren Sie mit Hochstelltaste („Shift") und „^" die Konsole herunter und geben Sie folgende Zeile ein: „cg_drawfps 1". Bestätigen Sie anschließend die Eingabe mit der Eingabetaste. Wenn Sie die Konsole nun wieder ausblenden, dann sehen Sie am oberen Bildschirmrand die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder. Je höher dieser Wert ist, desto flüssiger ist der Bildaufbau. Als unteres Limit für Spielbarkeit sollten Sie hier mindestens einen Wert von 40 Bildern pro Sekunde haben. Bei weniger sollten Sie die Grafikoptionen nacheinander herunterstellen.

Framerate	Spielbarkeit	Tuningmöglichkeiten
Weniger als 30	Kaum spielbar	Vor allem im Sumpf rund um die Jedi-Akademie werden Sie mit starken Rucklern zu kämpfen haben. Stellen Sie eine niedrigere Farbtiefe und Auflösung ein, setzen Sie ebenfalls die Geometrie- sowie Texturdetails herab und starten Sie das Spiel erneut.
30 bis 50	Bedingt spielbar	Auch hier werden Sie einige ruckelnde Spielstellen erleben, bei denen die Framerate stark einbricht. Regeln Sie auch hier die Geometrie- und Texturdetails etwas herunter.
Mehr als 50	Flüssig spielbar	Wenn Sie mit der Grafikqualität nicht zufrieden sind, können Sie den anisotropischen Filter im Grafikmenü 2 auf „Hoch" stellen. So werden auch weiter entfernte Texturen messerscharf dargestellt.

www.e-bug.de

- **Aktuell**: Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell**: Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise**: Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- **Günstig**: Keine Versandkosten ab 1500Euro Bestellwert.

Auslandsversandkosten ab 14,99EUR

Abholungen möglich!

- **Fair**: 14 Tage Rückgabe-recht – ohne Wenn und Aber!

Sofortausch im Garantiefall -

WERDEN SIE PREMIUMKUNDE!!

- **Safe**: Seit mehr als 6 Jahren am Markt.
- **NEU**: e-bug USER-FORUM

AMD & Intel	€
AMD Athlon XP 1600+	149€
AMD Athlon XP 1900+	249€
AMD Athlon XP 2000+	329€
AMD Duron 850MHz	49€
AMD Duron 1300MHz	116€
AMD Athlon XP1900+ BOXED	294€
AMD K7 Athlon 1400MHz "C" TB	155€
Intel P4 1,7GHz Sockel 478 tray	209€
Intel P4 1,9GHz Sockel 478 tray	249€
Intel P4 2,0GHz Sockel 478 Box	479€
Intel P4 2,0GHz Sockel 478 tray	471€
Intel Celeron 1,3GHz 256KB Box	169€
Intel Celeron 900MHz 128KB tray	74€
online weitere Produkte verfügbar...	

€	Grafikkarten & Gamepower
119€	Asus 32MB V7700-Ti GeForce2 Pure Retail
219€	Asus 64MB V8200-T2 GeForce3 Pure Retail
169€	ATI Radeon7500 64MB DDRRAM AGP TV/DVI
319€	ATI Radeon8500 64MB DDRRAM AGP TV/DVI
139€	Creative 64MB GeForce4 MX440 TV Retail
389€	Elsa 64MB Gladiac921 Titanium GeForce3
144€	ENMIC HIS 64MB Radeon7500 DDRAM TV/DVI
249€	ENMIC HIS 64MB Radeon8500 DDRAM TV/DVI
159€	Gainward 64MB GeForce4 Pow.PackPro 600TV
79€	Hercules 64MB 3DProphetKyroll 4500Retail
249€	Leadtek 128MB Winfast GeForce3 Ti200
199€	MSI 64MB StarForce8851 GeForce3-Ti200 TV
144€	MSI 64MB StarForce8861 GeForce4 MX440 TV
	online weitere Produkte verfügbar...

Festplatten	€
20GB IDE Maxtor 541DX 2B020H1 5400rpm	82€
20GB IDE 2,5" IBM IC25N020AT 4200rpm	119€
30GB IDE Western Digital 300BB 7200rpm	99€
40GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	109€
41GB IDE IBM IC35L040AVVA07 7200rpm	111€
60.0GB IDE Maxtor D740X-6L060J3 7200rpm	134€
60.0GB IDE Western Digital 600AB 5400rpm	119€
61.5GB IDE IBM IC35L060AVVA07 7200rpm	139€
80.0GB IDE Maxtor D540X-4D080H4 5400rpm	144€
80.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	184€
100GB IDE Western Digital 1000BB 7200rpm	236€
120GB IDE IBM IC35L120AVVA07 7200rpm	339€
160GB IDE Maxtor 540DX 4G160J8 5400rpm	345€
18.4GB SCSI Fujitsu MAN3184MP U160	269€
18.4GB SCSI Seagate Cheetah X15 36LP LVD	429€
online weitere Produkte verfügbar...	

€	CD/DVD-Writer & SW
499€	DVR IDE Pioneer A03 intern Retail
479€	DVR IDE Ricoh MP5120ADP Combo Drive
189€	CD Writer IDE Acer CDRW-4012P 40*12*48
104€	CD Writer IDE AOpen 24*10*40* CDW2440A
84€	CD Writer IDE Cyberdrive 16*12*40*CD038D
109€	CD Writer IDE LG GCE8240B 24*10*40*retai
98€	CD Writer IDE LiteOn 24*10*40* retail
119€	CD Writer IDE LiteOn 32*12*40* retail
101€	CD Writer IDE Mitsumi CR4809TE 24*12*40*
169€	CD Writer IDE Plextor PX-W2410TA retail
199€	CD Writer IDE Plextor PX-W4012TA bulk
214€	CD Writer IDE Plextor PX-W4012TA Retail
119€	CD Writer IDE Teac CDW-524E 24X10X40
159€	CD Writer IDE Yamaha CRW3200E retail
169€	SW CD-Writing NERO Burning Rom 5.5
	online weitere Produkte verfügbar...

Mainboards	€
Abit KR7A 133 Raid AMD Athlon VIA KT266A	166€
Abit BL7-Raid P4 S478 S-ATX, i845	229€
Asus A7N266-E SocketA N-Force 415D	234€
Asus P4B Sockel-478 Intel i845 Pentium	155€
Elitegroup K7S6A SocketA SIS745 FSB266	94€
ENMIC 8TCX2+ AMD SocketA VIA KT266A	119€
ENMIC 4BCX+ Intel Sockel478 Intel845D	160€
Epox EP8KHA+ AMD Athlon VIA-KT266A	126€
EPoX EP4SDA SIS645 ATX FCPGA Audio	115€
Gigabyte 7VTXH+ VIAKT266A, SockelA ATX	134€
Gigabyte 8SRX SIS645 Sockel478 Audio DDR	115€
MSI 6380 K7T-266 Pro2-RU SocketA KT266A	159€
MSI 6398 i845D UltraARU S478 ATX	188€
Soyo SY-K7V Dragon Plus	177€
online weitere Produkte verfügbar...	

€	CD & DVD
33€	CD IDE LG CRD-8521B/22B 52fach bulk
36€	CD IDE AOpen CD956A 56fach retail
69€	DVD IDE LG GDR/DRD-8160B 16*/48* bulk
66€	DVD IDE LiteOn LTD-163 16*/48* bulk
79€	DVD IDE Pioneer 116S/SZ 16*/40* bulk
66€	DVD IDE Toshiba SD-M1612 16*/48* bulk
	online weitere Produkte verfügbar

€	Joysticks & Gamepads
12€	GamePad Thrustmaster Firestorm Digital 2
44€	GameVoice Microsoft SideWinder
19€	Joystick Logitech WingMan Attack
33€	Joystick MS SideWinder Precision 2
	online weitere Produkte verfügbar...

NETZWERKTECHNIK	€
Net DSL-Router Elsa LANCOM DSL/I-10	339€
Net DSL-Router SMC 7004BR Barricade	155€
Net DSL-Router SMC 7008BR Barricade	201€
Net Switch 16*10/100MBit Dualspeed	119€
Net Switch 8*10/100MBps N-Way	79€
Net PCI D-Link DFE-530TX 10/100MBit	19€
Net PCI 3Com EtherLinkXL 3C905C-TX-M	49€
ISDN AVM Fritz! Card DSL ADSL/ISDN	119€
ISDN AVM Fritz! PCI V2.0 ISDN-Software	66€
ISDN AVM Fritz! USB V2.0 ISDN-Software	69€
online weitere Produkte verfügbar...	

€	CPU-Kühler & Lüfter
4,50€	"DER KUPFERSPACER" für Athlon XP
49€	Cooler CPU Akasa Silver Mountain ~1,6GHz
66€	Cooler CPU Alpha PAL8045 ~1.6GHz
24€	Cooler CPU Arkua 6128 MA ~1,6GHZ
16€	Cooler CPU CoolerMaster SocketA ~1.6GHz
94€	Cooler CPU Swiftech MCX 462/478 Silent
56€	Cooler CPU Zalman CNPS 5005
15€	Cooler Gehäuse Papst F8412 NGL/NGMLI
19€	Cooler Gehäuse Titan TFD-8025M12B
9€	Cooler Gehäuse YS-TECH FD 1281257B-2A
7,90€	Cooler Wärmeleitpaste Arctic Silver III
	online weitere Produkte verfügbar...

Drucker & Scanner	€
Canon S500 A4	169€
Epson Stylus C80	229€
HP Deskjet 940C USB/Parall."HarryPotter"	133€
HP OfficeJet G95	629€
Scanner Epson Perfection 1250 Photo	139€
Scanner Epson Perfection 1650 USB	239€
Scanner Mustek BearPaw 1200 USB	74€
Scanner Mustek BearPaw 2400 TA USB	109€
online weitere Produkte verfügbar...	

€	Multimedia & Software
88€	Displayer "NAPA" DAV316 CD Player
155€	DVD Multiplayer CyberHome AD-L 528
139€	DVD Multiplayer Mustek V520
779€	Canon DigiCam Powershot S40
199€	Mustek DigiCam MDC-3000
549€	Olympus DigiCam Camidia C700 Ultra
289€	Dazzle*FAST tv4me Video
119€	Pinnacle TV-Karte Studio PCTV SAT
	online weitere Produkte verfügbar...

Nur 116 von über 2000 weiteren Produkten

... immer ein bißchen schneller!!

e-bug ist eine Handelsmarke der BUG Computer Components AG
An der Bundestr. 1 31061 Alfeld
mail: sales@e-bug.de
forum: http://board.e-bug.de
Tel.: 0 51 81-852190
Fax: 0 51 81-852180
Händler Fax: 05181-852 140

Alle Preise kalkuliert auf USD-Basis, 1USD = 1,15EUR, stand 06. März 2002.
Alle Angebote freibleibend, solange Lagerbestand vorhanden,
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€	
V7100 Magic Pure	64-SD / GF2 MX-200	94,-	
V7100/T Magic +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	119,-	
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	124,-	
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	119,-	
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	124,-	
V7700TIVX Pure	64-DD / GF2 Ti	169,-	
V7700TIVX/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	184,-	
V7700TIVX Deluxe +VIVO	64-DD / GF2 Ti	209,-	
V7700TI Pure	32-DD / GF2 Ti	119,-	
V7700TI/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	199,-	
V7700TI Deluxe +VIVO	32-DD / GF2 Ti	149,-	
V8170 DDR/T	64-DD / GF4 MX-440	169,-	
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	199,-	
V8200T2 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 200	249,-	
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	474,-	
V8200T5 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	519,-	
V8440 DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	439,-	L
V8460 Ultra DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	569,-	L

ATI	MB / Chip	€
Rad. 7200 +TV-out retail	64-SD / Rad. 7200	119,-
Rad. 7500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 7500	179,-
Rad. 8500 LE +TV-out +DVI blk	64-DD / Rad. 8500LE	259,-
Rad. 8500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500	329,-
Excalibur 8500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 8500LE	299,-

GAINWARD	MB / Chip	€	
GF2 MX-400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-	
GF2 MX TwinView GS +VIVO	32-SD / GF2 MX-400	149,-	
GF2 Pro/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Pro	154,-	
GF2 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	149,-	
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	234,-	
GF3 Ti/460 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	309,-	
GF3 Ti/500 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	259,-	
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	279,-	
GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	299,-	
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	429,-	
GF3 Ti/550 XP GS +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	449,-	
GF4 MX/450 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	119,-	L
GF4 Pro/600 +TV-out (4 ns)	64-DD / GF4 MX-440	169,-	L
GF4 Pro/600 GS +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	174,-	
GF4 Ultra/700 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-	L
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti 4600	599,-	

ABIT	MB / Chip	€
Siluro T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	79,-
Siluro MX400	64-SD / GF2 MX-400	94,-
Siluro T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	104,-
Sil. GF3Ti200 +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	199,-
Sil. GF4 MX +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	179,-
Sil. GF4 MXVIO +VIVO	64-DD / GF4 MX-440	a.A.
Sil. GF4 MXPro +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	a.A.
Sil. GF4Ti4400 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	429,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	579,-

ASUS A7V333

Sockel A-Mainboard

VIA Apollo KT333, 3x DDR-RAM, 2x U-133, AGP, 5x PCI, 2x USB, 4x USB 2.0, Sound, ATX

€ 189,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP5300	32-SD / TNT2 M64	54,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	64,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	64,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	79,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	69,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	84,-
SP6800M4	32-SD / GF2 MX-400	84,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	89,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	89,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	94,-
SP7000T2 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	219,-
SP7000T5 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	399,-
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	109,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	149,-
SP7100M4 +TV-out (4 ns)	64-DD / GF4 MX-440	164,-
SP7100M6 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	a.A.
SP7200T2 +TV-out +DVI	128-DD / GF3 Ti 200	244,-
SP7200T4 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	379,-
SP7200T6 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	539,-

MSI	MB / Chip	€	
MX200 Pro2-T32S +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	74,-	
MX400 Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-	
G2TiPro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	159,-	
G2TiVX Pro-T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	139,-	
G2TiXV Pro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	149,-	
G3Ti200 Pro-VT +VIVO	64-DD / GF3 Ti 200	219,-	
G3Ti200 Pro-TD +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	219,-	
G3Ti200 Pro-VT +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	229,-	
GF4MX420-T +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	139,-	L
GF4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	159,-	
G4Ti4400-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	409,-	
G4Ti4600-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	539,-	

HERCULES	MB / Chip	€	
Prophet 4000XT +TV-out	64-SD / Kyro	89,-	
Prophet 4500	64-SD / Kyro II	94,-	
Prophet 4800 +TV-out	64-SD / Kyro II Ultra	154,-	L
Prophet 8500LE +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500LE	219,-	
Wonder 7500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 7500	269,-	
Wonder 8500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 8500	489,-	

CREATIVE	MB / Chip	€
Personal Cinema +TV-Tuner	64-SD / GF2 MX-400	224,-
GeForce2 Titanium retail	64-DD / GF2 Ti 200	179,-
GeForce3 Titanium 200 retail	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
GeForce3 Titanium 500 retail	64-DD / GF3 Ti 500	449,-
3D Blaster 4 MX440 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	144,-
3D Blaster 4 Ti4400 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
3D Blaster 4 Ti4600 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-

ELITEGROUP	MB / Chip	€
AG305-32	32-SD / SiS 305	29,-
AG315P-64	64-SD / SiS 315	54,-
AG315T-64 +TV-out	64-SD / SiS 315	59,-

SPARKLE SP7200T6

AGP-Grafikkarte

NVIDIA GeForce4 Ti 4600, 128 MB DDR-RAM, TV-out, DVI, retail

€ 539,-

CPU - LÜFTER

ALPHA	€
PAL 6035 Silent	39,-
PAL 8045 Power	69,-

GLOBALWIN	€
WBK38	39,-
WBK68	34,-
WBW76	44,-
CAK38 II	69,-

THERMALTAKE	€
Volcano 5	29,-
Volcano 6CU+	34,-
Volcano 7	39,-

ZALMAN	€
CNPS 5001-Al	a.A.
CNPS 5001-Cu	a.A.
CNPS 5005-Cu	69,-

Diverse	€
COOLERMASTER	a.A.
PAPST	a.A.
AKASA Silver Mountain	54,-
KANIE Hedgehog 294M	64,-
NEOLEC BlackMagic	19,-
SWIFTECH MCX370	74,-
Athlon™ XP Cooler-Kit	44,-
COOLERMASTER DP5-6I31C, 2 Gehäuselüfter	

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V133-C +Sound	SoA-KT133A	S	129,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	S	154,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	154,-
A7V266-E	SoA-KT266A	D	174,-
A7V266-E +Sound	SoA-KT266A	D	174,-
A7V266-E +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	189,-
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	179,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	189,-
A7A133 +Sound	SoA-Mag1	S	119,-
A7A266-E +Sound	SoA-Mag1	S/D	124,-
A7M266-D +Dual+Sound	SoA-760MPX	D+	334,-
A7N266 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	219,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	179,-
A7N266-E +Sound+VGA	SoA-nForce	D	219,-
TUSL2-C	FC2-815EP	S	114,-
P4S333/C	So478-645	D	144,-
P4B +Sound	So478-845	S+	174,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	224,-
P4T-E +Sound	So478-850	R+	224,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KT7A	SoA-KT133A	S	114,-
KR7A	SoA-KT266A	D	169,-
KR7A-RAID +RAID	SoA-KT266A	D	189,-
KR7A-133	SoA-KT266A	D	189,-
KR7A-133RAID +RAID	SoA-KT266A	D	209,-
KG7	SoA-761	D	144,-
KG7-RAID +RAID	SoA-761	D	154,-
SD7-533 +Sound	So478-645	D	144,-
BD7 +Sound	So478-845D	D	179,-
TH7II +Sound	So478-850	R+	209,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	109,-
GA-7VTXE+ +Sound	SoA-KT266A	D	129,-
GA-7VTXH+ +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	149,-
GA-7DXR+ RAID+Sound	SoA-761	D+	154,-
GA-8SRX +Sound	So478-645	D	129,-
GA-8IRX +Sound	So478-845D	D+	169,-
GA-8IRXP +Snd+LAN+RAID	So478-845D	D+	219,-
GA-8ITXR +Snd+LAN+RAID	So478-850	R+	249,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KHAL +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	139,-
EP-8K3A +Sound	SoA-KT333	D	159,-
EP-4SDA +Sound	So478-645	D	139,-
EP-4SDA+ +Sound+RAID	So478-645	D	159,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
K7T Master-S +Sound+U160	SoA-KT133	S	129,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	119,-
K7T266 Pro +Sound	SoA-KT266	D	129,-
K7T266 Pro-R +Sound+RAID	SoA-KT266	D	139,-
K7T266 Pro2 +Sound	SoA-KT266A	D	144,-
K7T266 Pro2-RU +Snd+RAID	SoA-KT266A	D	169,-
KT3 Ultra +Sound	SoA-KT333	D	159,-
KT3 Ultra-ARU +Sound+RAID	SoA-KT333	D	199,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	159,-
K7N420 Pro +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	174,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	129,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	109,-
K7D Master Dual+Sound	SoA-760MPX	D*	299,-
694T Pro Rev. 5 +Sound	FC2-133T	S+	94,-
645 Ultra +Sound	So478-645	D	119,-
845 Ultra +Sound	So478-845D	D	159,-
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	189,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	74,-
K7VTA3 2.0+Sound	SoA-KT266A	D	99,-
K7AMA +LAN+Sound	SoA-1645	S/D	94,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	79,-
K7S5A +LAN+Sound	SoA-735	S/D	84,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	99,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AIVL (µATX) +Sound+VGA	SoA-KLE133	S	89,-
7AIA5 (µATX) +Sound	SoA-KT133A	S	99,-
7VJDA +Sound	SoA-KT266A	D	124,-
7SID (µATX) +Sound	SoA-735	D	94,-
6VIA5T (µATX) +Sound	FC2-133T	S+	89,-
6AJA4T +Sound	FC2-133T	S+	99,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
5EH5 v1.3 (BAT)	So7-ETEQ	S+	109,-
K7V Dragon Plus +Sound+LAN+RAID	SoA-KT266A	D	199,-
P4S Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-645	D	209,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+RAID+FW	So478-845D	D	279,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S: SD-RAM
D: DDR-RAM
R: RD-RAM
+ : auch ECC
* : nur ECC Registered

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD			normal	boxed
Duron™		800 MHz	59,-	69,-
Duron™		900 MHz	64,-	74,-
Duron™		950 MHz	69,-	79,-
Duron™		1,0 GHz	79,-	89,-
Duron™		1,1 GHz	94,-	104,-
Duron™		1,2 GHz	99,-	109,-
Duron™		1,3 GHz	129,-	139,-
Athlon™	100	1,1 GHz	124,-	139,-
Athlon™	100	1,3 GHz	139,-	154,-
Athlon™	133	1,33 GHz	139,-	154,-
Athlon™	133	1,4 GHz	154,-	174,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	164,-	179,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	169,-	184,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	199,-	214,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	259,-	279,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	319,-	339,-

INTEL				normal	in-a-box	
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz	104,-	114,-	
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz	119,-	129,-	
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz	129,-	139,-	
P III (FC)	133	256	1,0 GHz	179,-	194,-	
P III (FC)	100	256	1,1 GHz	219,-		
P III (FC2)	133	256	1,13 GHz		239,-	L
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		279,-	
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		329,-	
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		499,-	
P4 (So423)				a.A.	a.A.	
P4 (So478)		256	1,6 GHz	199,-	209,-	
P4 (So478)		512	1,6 GHz		219,-	
P4 (So478)		256	1,7 GHz	224,-	239,-	
P4 (So478)		256	1,8 GHz	284,-	299,-	
P4 (So478)		512	1,8 GHz		309,-	
P4 (So478)		256	1,9 GHz		379,-	
P4 (So478)		256	2,0 GHz	509,-	529,-	
P4 (So478)		512	2,0 GHz	549,-	569,-	
P4 (So478)		512	2,2 GHz	849,-	869,-	

RAM

OEM				€
DIMM	64 MB	SDRAM	PC133	24,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	44,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	84,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	159,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	54,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	99,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333	129,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	59,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	64,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	119,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	129,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	Reg.	139,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	219,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	Reg.	269,-
DIMM	1 GB	SDRAM	PC133	Reg.	699,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	Reg.	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	269,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Reg.	319,-
DIMM	1,0 GB	DDR	PC266	Reg.	729,-

TAKE MS					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		49,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		94,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	99,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		189,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		104,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	109,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	209,-

SAMSUNG original				€
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	93,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	59,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	114,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
Sound Blaster 128 bulk	PCI	24,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	44,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	122,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	259,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Extigy retail	USB	189,-

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	39,-
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	59,-
MP3 Theatre 5.1 UA11	USB	74,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FW/USB	89,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	24,-
Gamesurround Muse XL	PCI	29,-
Gamesurround Fortuna II Digital	PCI	69,-
Game Theatre XP 6.1	PCI	159,-

TERRATEC	Typ	€
Base 1	ISA	19,-
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	39,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	84,-
Soundsystem DMX Xfire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6fire LT	PCI	134,-
Audiosystem EWS64 L	ISA	189,-
Audiosystem DMX 6fire24/96	PCI	239,-
Audiosystem EWX24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	399,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	69,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	189,-
ST Audio DSP24	PCI	144,-
ST Audio DSP2000	PCI	409,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	14,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	24,-

Lautsprecher

CREATIVE		€
SoundWorks Slim 500	Sat./Subw.-System	79,-
SoundWorks Digital	Sat./Subw.-System	89,-
FourPointSurround 1600	Sat./Subw.-System	74,-
PlayWorks DTT3500 Digital	Home Theatre System	229,-
Inspire 5.1 5300	Home Theatre System	139,-
Inspire 5.1 5700	Home Theatre System	369,-
CSW MegaWorks 510D	Home Theatre System	449,-

KINYO		€
PS-220		14,-
PS-552		24,-
SA-222	Sat./Subw.-System	24,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	44,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	59,-
K-655 5.1	Home Theatre System	149,-

TEAC		€
PM-60/80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-500B	Sat./Subw.-System	64,-
PM-600 Dolby	Sat./Subw.-System	69,-

LABTEC		€
Spin-50		24,-
Spin-60		34,-
Spin-70		39,-
Pulse-424	Sat./Subw.-System	59,-
Arena-515	Sat./Subw.-System	84,-

Game Theatre XP 6.1
HERCULES Soundkarte
PCI, Hardware MP3-Decoding, 3D-Audioeffekt Wiedergabe, externes Rack mit USB-Ports & 1 Gameport
€ 159,-

MULTIMEDIA

MP3-Player

SONICBLUE		€
Riovolt SP90	CD/MP3	159,-
Riovolt SP100	CD/MP3	239,-
Riovolt SP250	CD/MP3	279,-
Rio 600	32 MB	159,-
Rio 600	64 MB	249,-
Rio 800	128 MB	399,-

ARCHOS		€
Jukebox 6000	6 GB HDD	299,-
Jukebox Recorder	6 GB HDD	329,-
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	379,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	459,-

TERRATEC		€
M3Po go	CD/MP3	199,-
M3Po	CD/MP3	429,-
C.A.R. 4000	40 GB HDD	979,-

CREATIVE		€
D.A.P Jukebox silber	6 GB HDD	289,-
D.A.P Jukebox	20 GB HDD	479,-

Headsets

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-502	34,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-

PLANTRONICS	€
Audio 20	19,-
Audio 30	24,-
Audio 90	44,-
DSP-100	64,-
DSP-400	79,-
DSP-500	89,-

Webcams

CREATIVE		€
VideoBlaster WebCam 5	USB	49,-
PC-Cam 300	USB	149,-
PC-Cam 600	USB	189,-

LOGITECH		€
QuickCam Web	USB	59,-
QuickCam Pro 3000	USB	89,-
ClickSmart 310	USB	79,-
ClickSmart 510	USB	169,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	44,-
ToUCam Fun	USB	64,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	109,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	29,-
TerraCam Pro	USB	69,-
TerraCam 2move	USB	69,-

SONY		€
CMR-PC4	USB	79,-
CMR-PC3	USB	99,-
CMR-PC2	USB	129,-

Diverse		€
LABTEC WebCam	USB	34,-

Diverse

Diverse	€
LABTEC Verse-514 Mikrofon	14,-
TERRATEC Micro Master	19,-
TERRATEC phono PreAmp Studio Phono-Vorverstärker für PC	84,-
TERRATEC DR Box 1 Digital Radio Digital-Radio für PC und Stereoanlage	399,-



MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103020	70	--	17 /40,3	189,-
BELINEA 103026	70	99	17 /40,3	199,-
BELINEA 106095	95	99	19 /45,0	279,-
IIYAMA LS902UT	95	99	19 /45,7	309,-
IIYAMA HM903DT	130	99	19 /46,0	549,-
IIYAMA HA202DT	140	99	22 /51,0	999,-
PHILIPS 107E10/20	70	99	17 /40,6	209,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 /45,7	329,-
PHILIPS 109B20	97	99	19 /46,0	439,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 /40,6	299,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 /45,7	379,-
SAMTRON 76E	70	99	17 /40,6	199,-
SAMTRON 76BDF	85	99	17 /40,6	249,-
SONY CPD-E430	96	99	19 /45,6	499,-
SONY CPD-E530	117	99	21 /50,4	859,-
V7 S70G	70	99	17 /40,6	189,-
V7 N110S	110	99	19 /46,7	299,-

TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101545	99	15,0 /38,1	469,-
BELINEA 101720	99	17,0 /43,2	899,-
BELINEA 101740	99	17,4 /44,2	959,-
EIZO L365	99	15,0 /38,0	699,-
EIZO L465+	99	16,0 /40,6	859,-
EIZO L565	99	17,0 /43,0	999,-
EIZO L685	99	18,1 /45,9	1.899,-
IIYAMA AX3817UT	99	15,0 /38,0	499,-
IIYAMA AX3818UTC	95	15,0 /38,0	569,-
IIYAMA AS4314UT	99	17,0 /43,3	849,-
LG 563LE	99	15,1 /38,4	519,-
LG 782LE	99	17,0 /43,2	849,-
SAMSUNG 151B-TFT	99	15,0 /38,1	599,-
SAMSUNG 171B-TFT	99	17,0 /43,2	1.099,-
SAMTRON 51S	99	15,0 /38,1	489,-
SAMTRON 51S silber	99	15,0 /38,1	519,-
SAMTRON 71S	99	17,0 /43,2	849,-

KOMMUNIKATION

Netzwerk

Cards	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	49,-
3COM 3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
3COM 3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	22,-
D-LINK DFE-650TX 10/100 Mbit/s	PCMCIA	59,-
D-LINK DFE-660TX 10/100 Mbit/s	CardBus	69,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
INTEL PRO/1000T Gigabit	PCI	249,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		24,-	39,-	
8-Port		34,-	54,-	
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			199,-
16-Port		69,-	149,-	159,-
5-Port	Mini			59,-
8-Port	Mini			89,-
4-Port	3COM 3C16704A (10 Mbit)			59,-
5-Port	3COM 3C16755			99,-
8-Port	3COM 3C16753-ME			149,-
5-Port	D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			34,-
8-Port	D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			54,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini PS/2 Powered	59,-
8-Port	Mini PS/2 Powered	79,-
5-Port	Mini USB Powered	54,-
8-Port	Mini USB Powered	74,-
5-Port	3COM 3C16790-ME	119,-
8-Port	3COM 3C16791-ME	179,-
5-Port	D-LINK DES-1005D	79,-

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
Fritz!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
Fritz!Card DSL	PCI	DSL	129,-
Fritz!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
Fritz!X v3.0	seriell	ISDN	149,-
Fritz!X USB v2.0	USB	ISDN	149,-
BlueFritz! Startpaket kabelloser Bluetooth Adapter	USB	ISDN	239,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

IP-LINX	Typ	Art	€
MB-400SE DSL-Router	RJ-45	DSL	139,-
MB-401S DSL-Router	RJ-45	DSL	169,-
MB-701S DSL-Router	RJ-45	DSL	229,-
MB-710S DSL-Router	RJ-45	DSL	199,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	seriell	analog	49,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	59,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	44,-

BELINEA 106095
19" Monitor
45,0 cm sichtbares Bild, 95 KHz, TCO99
€ 279,-

CONTROLLER

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	49,-
FastTrak 100TX2 (RAID)	U-100	PCI	114,-	129,-
FastTrak100TX4 (RAID)	U-100	PCI	184,-	199,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		449,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	64,-	74,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	149,-	169,-

SONICBLUE Rio 600
MP3-Player
32 MB Speicher, USB, inkl. Kopfhörer & USB-Kabel
€ 159,-

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		49,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		59,-
29133	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		69,-
2992	FireWire	CardBus		99,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		49,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		119,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		124,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		489,-
4300 Plus	FireWire	PCI		99,-
1430	FireWire	PCMCIA		129,-
5100	USB2.0	PCI		89,-
1420	USB2.0	PCMCIA		124,-
3121	USB2.0/FW	PCI		149,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		64,-
DC-1394	FireWire	PCI		64,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD & DVD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
10/40x	AFREEY DD-4010E		64,-
12/40x	AFREEY DD-4012E	74,-	
12/40x	CYBERDRIVE DM126D		69,-
16/40x	AOPEN DVD-1640Pro-A	99,-	
16/40x	CYBERDRIVE DM166D	74,-	84,-
16/40x	PIONEER DVD-116	84,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	89,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		119,- L
16/40x	SONY DDU1621	84,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		94,-
16/48x	CREATIVE DVD1610E	84,-	
16/48x	LG DRD-8160B	84,-	89,-
16/48x	LITE ON LTD-163	84,-	89,-
16/48x	NEC DV-5800A	89,-	94,- L
16/48x	NEC DV-5800A +DVD-Software	99,- L	
16/48x	SAMSUNG SD-616	89,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	94,-	99,-

DVD+RW ATAPI	Speed	€
HP dvd100i retail	2/ 4x	659,-
PHILIPS DVDRW208K retail	2/ 8x	569,-
RICOH MP5120A-DP retail	2/ 8x	529,-
SONY DRU110A-C1 retail	2/ 8x	699,-

DVD-RW ATAPI	Speed	€
PIONEER DVR-103 bulk	1/ 4x	499,-

DVD-R ATAPI	Speed	€
PANASONIC LF-D 311 bulk schreibt auch DVD-RAM	1/ 6x	519,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
40x	TEAC CD540E	54,-	64,-
52x	BENQ CD-652P	39,-	
52x	AOPEN CD-952E	39,-	
52x	ASUS CDS520		39,-
52x	LG CRD-852xB	39,-	42,-
52x	LITE ON LTN526	39,-	44,-
52x	NEC CDR-3002	39,-	
52x	SAMSUNG SC-152	39,-	44,-
52x	SONY CDU5211-10	44,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	44,-	49,-
56x	BENQ CD-656A		44,-
56x	AOPEN CD-956E		41,-

RICOH MP5120A-DP
DVD+RW ATAPI

schreibt DVD+RW 2x, liest DVD 8x, retail inkl. Software, 1 CD-R, 1 CD-RW, 1 DVD+RW

€ 529,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	retail
10/16/40x	ASUS CRW-1610A		119,-
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610	99,-	109,-
10/16/40x	TRAXDATA CDW-161040	99,-	104,-
10/20/40x	PHILIPS PCRW2010	109,-	
10/20/40x	RICOH MP7200A-DP Kit		134,-
10/20/40x	YAMAHA CRW2200E	134,-	154,-
10/24/40x	BENQ CRW2410A		109,-
10/24/40x	AOPEN CRW-2440 Kit		119,-
10/24/40x	ASUS CRW-2410S		179,- L
10/24/40x	LG GCE-8240B	124,-	129,-
10/24/40x	LITE ON LTR-24102B	119,-	124,-
10/24/40x	NEC NR7900	104,-	114,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TA	159,- L	174,- L
10/24/40x	RICOH MP7240A-DP		144,-
10/24/40x	SONY CRX-175A2-C1		129,-
10/24/40x	SONY CRX-175M-C1		234,-
10/24/40x	TEAC CDW524E	129,-	144,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E	174,-	194,-
10/32/40x	BENQ CRW3210A		149,-
10/32/40x	LG GCE-8320B	149,-	169,-
10/32/40x	PHILIPS PCRW3210		189,- L
10/32/40x	SONY CRX-185A-C1		159,- L
10/32/40x	TDK Cyclone		184,-
12/16/40x	CYBERDRIVE CW038D		104,-
12/24/40x	BENQ CRW2410A		109,-
12/24/40x	MITSUMI CR 4809 TE		99,-
12/24/40x	PHILIPS PCRW2412	114,- L	129,- L
12/24/40x	TRAXDATA CDRW241240	109,-	119,-
12/32/40x	LITEON LTR-32123S Kit		159,-
12/32/40x	MITSUMI CR 480A TE	159,-	164,-
12/32/40x	TRAXDATA CDW-321240	159,-	169,-
12/32/48x	AOPEN CRW-3248 Kit		154,- L
12/32/48x	CYBERDRIVE CW058D		119,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	214,-	229,-
12/40/48x	BENQ CRW4012P		199,-

MITSUMI CR 4809 TE
12/24/40x CD-RW

ATAPI, ExacLink, retail inkl. Nero 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW

€ 99,-

CD-RW USB 2.0		bulk	retail
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		349,-
8/ 8/24x	TEAC CDW28PUK		279,-
10/16/40x	IOMEGA Panther		219,-
10/16/40x	IOMEGA Panther Kit		259,-
10/24/40x	CDRW USB2 Kit	199,-	
10/24/40x	IOMEGA Predator Kit		329,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TU		259,-
10/24/40x	SONY CRX1750U		339,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200UX		299,-

CD-RW FireWire		bulk	retail
10/24/40x	CDRW FireWire Kit	229,-	
10/24/40x	TDK CyClone		289,-
10/24/40x	YAMAHA CRW-3200IX Kit		359,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	retail
8/12/32/ 8x	LG GCC-4120	144,-	164,-
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	189,- L	199,- L
10/20/40/12x	RICOH MP9200A	189,-	209,-

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 24x 700 MB	je	0,44	0,39	0,36
Diverse 24x 200 MB Mini-CD	je	0,74	0,69	0,66
Diverse 24x 800 MB	je	0,74	0,69	0,66

ohne Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 24x	je	0,46	0,42	0,39
Diverse 24x 700 MB	je	0,49	0,45	0,42
Diverse 16x 200 MB Mini-CD	je	0,84	0,79	0,76

mit Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 24x 700 MB	je	0,64	0,59	0,56
Diverse 24x 800 MB	je	1,04	0,99	0,96
ACER CDR-700 24x	je	0,64	0,59	0,56
FUJI 24x	je	0,74	0,69	0,66
FUJI 24x 700 MB	je	0,77	0,72	0,69
VERBATIM 24x 700 MB	je	0,74	0,69	0,66
TDK 32x 700 MB	je	1,04	0,99	0,96
PHILPS 32x 700 MB	je	1,07	1,02	0,99

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 4x	je	1,29	1,09	0,99
Diverse 4x 700 MB	je	1,49	1,29	1,19
Diverse 10x	je	1,49	1,29	1,19
Diverse 10x 700 MB	je	1,79	1,59	1,49
FUJI 4x	je	1,39	1,19	1,09
FUJI 10x	je	2,09	1,89	1,79
PHILIPS 10x	je	1,69	1,49	1,39
VERBATIM 4x 700 MB	je	1,69	1,49	1,39
VERBATIM 10x	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM 10x 700 MB	je	2,29	2,09	1,99

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	124,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	144,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	199,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	349,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	97,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	94,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	109,- L
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	99,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	139,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	159,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	164,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	209,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	289,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	329,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	109,- L
ST320410A	U-100	20,4	10 / 2.048 / 5.400	99,- L
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	124,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	109,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	129,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	164,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	209,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	€
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	84,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	89,-
ES3220	U-66	20,4	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
ES3240	U-66	40,0	9 / 2.048 / 5.400	129,- L

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	134,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	159,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	134,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	259,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	374,-
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	439,-
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	109,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	114,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	124,-
6L040L2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	159,-
6L060L3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	164,-
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	199,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	94,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	124,-
SV6003H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	139,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	164,-

IBM IC35L060VA
61,4 GB

8 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM, geräuschreduziert



€ 144,-

WECHSEL-LAUFWERKE

IOMEGA			intern	extern
PocketZip PC inkl. 1 Medium	PCMCIA	40 MB	69,-	
Zip 100 bulk	AT	100 MB	67,-	
Zip 100 bulk	SCSI	100 MB	79,-	
Zip 100 NG (Hostpow.)	USB	100 MB		99,-
Zip 100 NG (Hostpow.) Kit inkl. 3 Medien	USB	100 MB		109,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	99,-	
Zip 250 retail	Parallel	250 MB		179,-
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		199,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		219,-

NEC			intern	extern
Zip	AT	100 MB	54,-	

Disketten-Laufwerke			€
ADVANCE	1,44 MB	USB	69,-
NEC	1,44 MB	Floppy	14,-
SONY	1,44 MB	Floppy	19,-
TEAC	1,44 MB	Floppy	17,-
TEAC	1,44 MB	USB	79,-
PANASONIC*	240 MB	Floppy	179,-
PANASONIC*	240 MB	USB	229,-

* formatiert herkömmliche 1,44 MB Disketten auf 32 MB

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
Akte X Season 3 (Collector's Box)	ab 16	109,-
Buffy Season 3 (Collector's Box)	ab 16	54,-
Cats + Dogs	ab 6	23,-
Der Pate Trilogie (Collector's Box)	ab 16	74,-
Der Schuh des Manitu	ab 6	24,-
Die Mumie 1+2 (Deluxe Edition)	ab 16	59,-
Final Fantasy - the Movie	ab 12	29,-
Forrest Gump	ab 12	24,-
Futurama Season 1 Box Set	ab 12	39,-
Matrix	ab 16	22,-
Pearl Harbor	ab 12	29,-
Shrek	frei	22,-
Simpsons: Filmfestival	frei	19,-
Simpsons Season 1 Box Set	ab 6	39,-
Stanley Kubrick Collection (8 DVDs)	ab 16	84,-
Star Wars Episode I	ab 6	29,-
Terminator 2 (German Ultimate Edition)	ab 16	24,-
Tomb Raider (3 DVDs)	ab 12	29,-
True Lies	ab 16	10,90

DVD-Player		€
CYBERHOME AD-L 528	schwarz	169,-
DAEWOO DV-115 inkl. Soundsystem	silber	599,-
TOSHIBA SD-510E	schwarz	499,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

Beamer	ANSI-Lumen	€
EIZO IP420U	1.100	3.849,-
EIZO IX421M	1.000	4.379,-
IIYAMA LPX100	1.000	3.149,-

Plasma-Displays		€
DAEWOO DSP 4210	42"	6.699,-
PHILIPS Brilliance 420P	42"	6.999,-

Tomb Raider
DVD-Film

USA 2001, FSK 12, Regie: Simon West, mit Angelina Jolie & John Voight,

3 DVD's im Digipack inkl. Tomb Raider Vollversion

€ 29,-



01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

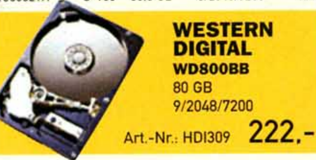
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

www.avitos.com

FESTPLATTEN

IDE

IBM		GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
IC35L040 AVVA07		40,0 GB	8/2048/7200	128,-
IC35L040 AVVER07		40,0 GB	8/2048/7200	127,-
IC35L060 AVER07		60,0 GB	8/2048/7200	151,-
IC35L060 AVVA07		60,0 GB	8/2048/7200	155,-
IC35L080 AVVA07		80,0 GB	8/2048/7200	224,-
IC35L120 AVVA07		120,0 GB	8/2048/7200	389,-
MAXTOR				
2B020H1	U-DMA 100	20,0 GB	12/2048/5400	92,-
6L020J1	U-DMA 133	20,0 GB	9/2048/7200	109,-
6L040J2	U-DMA 133	40,0 GB	9/2048/7200	124,-
4W060H4	U-DMA 100	60,0 GB	11/2048/5400	137,-
6L060J3	U-DMA 133	60,0 GB	9/2048/7200	165,-
6L080J4	U-DMA 133	80,0 GB	9/2048/7200	219,-
4D040H2	U-DMA 100	40,0 GB	10/2048/5400	111,-
4K040H2	U-DMA 100	40,0 GB	12/2048/5400	113,-
4D060H3	U-DMA 100	60,0 GB	10/2048/5400	140,-
4K060H3	U-DMA 100	60,0 GB	12/2048/5400	135,-
4D080H4	U-DMA 100	80,0 GB	10/2048/5400	163,-
4K080H4	U-DMA 100	80,0 GB	12/2048/5400	194,-
4W100H6	U-DMA 100	100,0 GB	11/2048/5400	345,-
4G120J6	U-DMA 133	120,0 GB	12/2048/5400	279,-
4G160J8	U-DMA 133	160,0 GB	12/2048/5400	377,-
SEAGATE				
ST320011A	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	111,-
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	99,-
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	126,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	109,-
ST360020A	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	133,-
ST360021A	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	167,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	8/2048/5400	210,-
ST380021A	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	222,-



WESTERN DIGITAL WD800BB
80 GB
9/2048/7200
Art.-Nr.: HDI309 **222,-**

WESTERN DIGITAL				
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	105,-
WD200EB	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	97,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	119,-
WD400EB	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	107,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	177,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	144,-
WD800AB	U-100	80,0 GB	9/2048/5400	185,-

WESTERN DIGITAL		GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	222,-
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	199,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	272,-
WD1000JB	U-100	100,0 GB	9/8192/7200	339,-
WD1200BB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	279,-
WD1200JB	U-100	120,0 GB	9/8192/7200	319,-

Ultra-160-SCSI

IBM	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
DPSS	9,1 GB	7/4096/7200	119,-
IC35L018 UC DC2	18,2 GB	5/4096/10000	292,-
IC35L018 UW PR	18,4 GB	5/4096/15000	469,-
IC35L036 UC DC2	36,7 GB	5/4096/10000	609,-
IC35L036 UW PR	36,7 GB	5/4096/15000	779,-
IC35L073 UC DC2	73,4 GB	5/4096/10000	1.099,-

USB

LACIE	GRÖSSE	UPM	
Festplatte ext.	40,0 GB	5400 USB 2.0	237,-
Festplatte ext.	80,0 GB	5400 USB 2.0	319,-
LACIE Pocket-Drive	**GRÖSSE**	**MS/CACHE/RPM**	
ext. HDD mit USB 2.0	20,0 GB	12/2048/4200	289,-
ext. HDD mit USB 2.0	40,0 GB	12/2048/4200	499,-
ext. HDD mit USB 2.0	60,0 GB	12/2048/5400	910,-

FireWire – extern

MAXTOR	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
FHD	40,0 GB	<20/2048/5400	272,-
FHD	60,0 GB	<20/2048/7200	389,-
FHD	80,0 GB	<20/2048/5400	411,-

FireWire+USB

LACIE	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
PocketDrive	10,0 GB	12/1024/4200	282,-
PocketDrive	20,0 GB	12/2048/4200	333,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/4200	419,-
PocketDrive	60,0 GB	12/2048/5400	999,-

2.5"-IDE

IBM	MM	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
IC25N020	9,5	10,0 GB	12/2048/4200	139,-
IC25N030 AT-CS	9,5	30,0 GB	12/2048/4200	202,-
IC25T048	12,5	48,0 GB	12/2048/5400	569,-
IC25T060 AT-CS	12,5	60,0 GB	12/2048/5400	635,-
FUJITSU				
MHN-2150AT	9,5	15,0 GB	7/2048/4200	111,-
MHN-2200AT	9,5	20,0 GB	7/2048/4200	129,-
MHN-2300AT	9,5	30,0 GB	7/2048/4200	185,-

MOTHERBOARDS

ABIT		
KG7-Lite	SocketA/AMD 761	145,-
KG7	SocketA/AMD 761 USB2	159,-
KG7-Raid	SocketA/AMD 761	199,-
KR7A-Raid	SocketA/VIA KT266A	195,-
SD7	P4/S478 S- ATX	139,-
TH7II	Socket478/Intel850, 4xRIMM	219,-
TH7II-Raid	Socket478/Intel850, 4xRIMM	239,-



DAS NEUE PENTIUM-4-MOTHERBOARD
ASUS P4B266
Sockel 478/Intel 845D
ATX Sound onboard
DDR/USB 2.0
Art.-Nr.: MOT438 **229,-**

ASUS (ALLE ASUS-MOTHERBOARDS MIT UDMA100)		
A7V266-E/WOR	SocketA/VIA KT266A (Sound)	205,-
A7V266-EX/WA	SocketA/VIA KT266A (Sound)	189,-
A7V333/WA	SocketA/VIA KT333 (Sound)	195,-
P4B266	Socket 478/Intel845D (Sound/DDR)	229,-
P4B266-E	Socket 478/Intel845D (Sound/DDR)	249,-
P4T-E	Socket478/Intel 850 (Sound, 4xRIMM)	229,-
TUSI-M/LAN/PA	Socket370/630E-M	90,-
TUSL2-C	Socket370/815EP	125,-
TUSL2-C/PA	Socket370/815EP (Sound)	129,-
ELITEGROUP		
K7S5A	SocketA/SIS735 (LAN/Sound)	79,-
K7S6A	SocketA/SIS745 (Sound, SD+DDR)	95,-

ELITEGROUP		
K7S7SEM	SocketA/SIS730 (Sound, LAN)	79,-
K7VTA 3 2a	SocketA/VIA KT266A (Sound)	95,-
K7VZA V3	SocketA/KT133A (SDRAM)	73,-
P4VXASD2	Socket 478/VIAP4X266A (Sound/DDR)	115,-
P6VXAT	FC-PGA/VIA694X (Sound)	75,-
EPOX		
EP-4B2A	Socket478/Intel 82845	155,-
EP-4BDA	Socket478/Intel 845D (Sound/DDR)	170,-
EP-4BDA2+	Socket478/Intel 845D (Sound/DDR/RAID)	189,-
EP-4T2A3	Socket478/Intel 850 (Sound)	210,-
EP-8K3A	SocketA/VIA KT333 (Sound/DDR)	159,-
EP-8K3A+	SocketA/VIA KT333 (Sound/DDR)	179,-
EP-8KHA+	SocketA/VIA KT266A	134,-
GIGABYTE		
GA-7DXR+	SocketA/AMD761 (Sound)	159,-
GA-7VTXE+	Socket A/VIAKT266A (RAID/Sound)	133,-
GA-7VTXH+	SocketA/VIA KT266A (Sound/DDR)	155,-
GA-8IRX	Socket478/I845D (Sound/DDR)	179,-
GA-8IRXP	Socket478/I845D	229,-
GA-8ITXR	Socket478/I845D (Sound/RIMM)	245,-
MSI		
MS-6373	SocketA/NVidia nForce420(Sound,Grafik,LAN)	179,-
MS-6378 All in One	Socket A/VIA KLE Micro-ATX	89,-
MS-6380	SocketA/VIAKT266A K7T266PRO2	149,-
MS-6380	SocketA/VIAKT333 KT3 Ultra	159,-
MS-6380	SocketA/VIAKT266A	189,-
MS-6380	SocketA/VIAKT333 KT3 Ultra-ARU/USB 2.0	189,-
MS-6398	Socket478/I845D (3 x DDRAM)	179,-
MS-6398	Socket478/I845D 845 Ultra-ARU/3x DDR	199,-
MS-6528	Socket478/Intel 845RAID (Sound)	179,-
TYAN		
S2460 Tiger MP	SocketA/AMD760 (DUAL/DDRAM)	299,-
S2507S Trinity 450	Socket 370/VIA133Pro	138,-

DVD-ROM

ATAPI

ACER			
16/48x	DVP-1648A	Retail	101,-
AOPEN			
16/48x	DVD-1648	Retail	102,-
CREATIVE			
16/48x		Bulk	86,-
LG			
16/48x	DRD-8160	Retail	86,-
16/48x	DRD-8160B	Bulk	79,-
LITE ON			
16/48x		Bulk	80,-
NEC			
16/48x	DV 5800		95,-
PIONEER			
16/40x	DVD 116 UDMA66		82,-
16/40x	DVD 500M UDMA66		89,-
SAMSUNG			
16/48x	SD-616		89,-
TOSHIBA			
16/48x	SD-M1612	Bulk	89,-



CD-REWRITER

ATAPI

AOPEN			
10/24/40x	2440A	Kit	115,-
12/32/48x	3248	Kit	137,-
BENQ			
24/10/40x	CRW2410A	Kit	111,-
24/10/40x	CRW2410A Seaml. Link	Kit	104,-
CREATIVE			
4/8/32x	Studio Max		192,-
LG			
10/24/40x	8240	Kit	129,-
10/32/40x	8320	Kit	159,-
LITE ON			
10/24/40x	LTR-24102B	Kit	115,-
12/32/40x		Kit	151,-
MEMOREX			
12/32/40x	Thirty Two Maxx	Kit	127,-
NEC			
10/16/40x	NR7800 SRP	Kit	117,-
10/24/40x	NR7900	Retail	112,-
PLEXTOR			
10/24/40x	PX-W2410TA	Bulk	159,-
40/12/40A	PX-W4012TA	Retail	229,-
RICOH			
10/20/40x	12x DVD 9200	Kit	202,-
10/24/40x	PX-W2410TA	Retail	175,-
10/20/40x	MP7200A	Kit	131,-
10/24/40x	MP7240 Just Link	Retail	144,-
SONY			
10/24/40x	CRX-175A	Bulk	109,-
TEAC			
10/24/40x	CD-W524EK	Kit	149,-
10/24/40x	CD-W524EB	Bulk	131,-
12/40/48x	CD-W540E-002/065	Bulk Writeproofed	165,-
YAMAHA			
10/20/40x	CRW2200E-VK	Kit	157,-
10/24/40x	CRW3200E-VK	Kit	191,-

CPU/PROZESSOREN



AMD Athlon XP 2.000+
1.666 MHz
Palomino
Sockel A 266 MHz
Art.-Nr.: CPU303 **339,-**

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter **www.avitos.com** nach.

AMD

AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz	175,-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed	185,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz	169,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed	179,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz	195,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed	205,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz	255,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed	265,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz	339,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed	349,-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz	389,-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz boxed	399,-
AMD Duron 1000MHz	74,-
AMD Duron 1000MHzboxed	84,-
AMD Duron 1100MHz	92,-
AMD Duron 1100MHzboxed	102,-
AMD Duron 1200MHz	95,-
AMD Duron 1200MHzboxed	105,-
AMD Duron 1300MHz	124,-
AMD Duron 1300MHzboxed	134,-

Intel

Intel Celeron FC-PGA 1100MHz	in a box	109,-
Intel Celeron FC-PGA 1200MHz	in a box	129,-
Intel Celeron FC-PGA 1300MHz	in a box	139,-
Intel P IV 478-PGA 1600 MHz	in a box	209,-
Intel P IV 478-PGA 1700 MHz	in a box	249,-
Intel P IV 478-PGA 1900 MHz	in a box	374,-
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz	in a box	539,-

Intel P IV 478-PGA 1800 MHz in a box Northwood 512KB Cache **299,-**
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz in a box Northwood 512KB Cache **549,-**
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz in a box Northwood 512KB Cache **849,-**

Lüfter

Lüfter für AMD Socket A Coolermaster bis 2100+ MP/XP DP5-7H53F-01	15,-
Lüfter für AMD Socket A HEATPIPE Coolermaster bis 2400+ MP/XP HHC-001	59,-
Lüfter für Pentium IV 478 Coolermaster DI4-7H53D-01	29,-
Verax CPU-Kühler P11T-65201237-KT 65mm x 65mm	49,-
Verax CPU-Kühler P14- 80251231-KT2 80 x 80 x 25mm,3-phasig Molex Stecker	55,-

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter **www.avitos.com** nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

EDO/Fast Page

32 MB	PS/2	EDO 60ns		55,-
32 MB	PS/2	FP 60ns	Fast Page	55,-
64 MB	PS/2	EDO 60ns		75,-

SD-RAM

32 MB	PC-100	8/10ns	OEM	20,-
64 MB	PC-133		OEM	25,-
128 MB	PC-133		OEM	40,-
256 MB	PC-133		OEM	88,-
512 MB	PC-133		OEM	145,-
128 MB	PC-133	CL3	Kingston	62,-
128 MB	PC-133	ECC/CL3	Kingston	63,-
128 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	69,-
256 MB	PC-133	CL3	Kingston	105,-
256 MB	PC-133	ECC/CL3	Kingston	119,-
256 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	149,-
512 MB	PC-133	CL3/	Kingston	239,-
512 MB	PC-133	ECC/CL3	Kingston	299,-
512 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	329,-
128 MB	PC-133	CL2	Infineon	59,-
128 MB	PC-133	CL3	Infineon	58,-
256 MB	PC-133	CL2	Infineon	108,-
256 MB	PC-133	CL3	Infineon	105,-

DDR-RAM

128 MB	PC-266	CL2,5	Kingston	69,-
256 MB	PC-266	CL2	Kingston	115,-
256 MB	PC-266	CL2,5	Kingston	115,-
256 MB	PC-333		Samsung	149,-
256 MB	PC-266	ECC/CL2,5	Kingston	135,-
256 MB	PC-266	ECC-R/CL2,5	Kingston	159,-
512 MB	PC-266	CL2,5	Kingston	229,-
512 MB	PC-333	CL2,5	3rd Samsung	298,-
512 MB	PC-266	ECC/CL2,5	Kingston	279,-

RIMM

64 MB	PC-800		Kingston	55,-
128 MB	PC-800		Kingston	70,-
128 MB	PC-800	ECC	Kingston	75,-
256 MB	PC-800		Kingston	155,-
256 MB	PC-800	ECC	Kingston	159,-
512 MB	PC-800	ECC	Kingston	599,-

INFO

Die Preisangaben im Internet sind topaktuell und werden ständig aktualisiert!

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pro Pure AGP	32MB	93,-
V7100 Pro/T AGP	32MB	109,-
V7700 TIVX Pure, GF2, Titanium, DDR, AGP, Ret.	64MB	174,-
V7700 TIVX T, GF2, Titanium, TV, DDR, AGP, Ret.	64MB	189,-
V8170 GF4, MX DDR/SDRAM, AGP, TV	64MB	199,-
V8200 T2 Deluxe AGP	64MB	299,-
V8200 T2 Pure AGP	64MB	249,-
V8440 GF4,TI4400,DDR/SD,AGP,TV,DV-I	128MB	499,-
V8460 ultra GF4,TI4600,DDR/SDRAM,AGP,TV,DV-I	128MB	575,-



ASUS V8460 Ultra DVI GeForce 4
128 MB • TI4600
DDR SDRAM
AGP • TV-Out • Retail
Art.-Nr.: GRA452 **575,-**

ATI		
Radeon DDR 7000 AGP TV-out,Ret.	32MB	93,-
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	76,-
Radeon DDR 7200 AGP o.ATI Label,TV	64MB	96,-
Radeon DDR 7500 AGP Retail	64MB	179,-
Radeon DDR 7500 AGP TV,DVI,Bulk	64MB	149,-
Radeon DDR 7500 AGPo.ATI Label	64MB	135,-
Radeon DDR 8500 AGP OEM	64MB	261,-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	325,-
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB	45,-
Xpert2000 Pro TV SDRAM ohne ATI Label	32MB	54,-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce2 Titanium	64MB	179,-
CreativeLabs GeForce3	64MB	405,-
CreativeLabs Person.Cinema MX400	64MB	225,-
CreativeLabs 3D Blaster 4 MX440 Retail	64MB	144,-
ELITEGROUP		
AG305-32 AGP Ret.	32MB	30,-
AG315TF4 AGP Ret.	64MB	59,-
GAINWARD		
GeForce2 MX Hollywood	32MB	199,-
GeForce2 MX TwinView VIVO TV	32MB	151,-
GeForce2 MX TwinView TV	32MB	127,-
GeForce2 MX 64 TV	32MB	71,-
GeForce2 Pro450 Golden	64MB	153,-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	144,-
GeForce2 Ti/450 TV Titanium	64MB	147,-
GeForce2 Ti/500 TV Golden	64MB	173,-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	373,-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	393,-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	438,-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	439,-

GAINWARD		
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	255,-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	264,-
GeForce3 TI/500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	299,-
GeForce4 PowerPack! MX400/TV	64MB	115,-
GeForce4 PowerPack! MX450/TV	64MB	115,-
GeForce4 PowerPack! Pro600/TV	64MB	175,-
GeForce4 PowerP.! Pro600/TV DDR	64MB	145,-
GeForce4 PowerP.! Pro/600 TV Golden Sample	64MB	175,-
GeForce4 PowerP.! Pro650/XP F.DDR	64MB	205,-
GeForce4 PowerP.! Ultra700/XP F.DDR	128MB	429,-
GeForce4 PowerP.! Ultra750/XP U.DDR	128MB	569,-
GUILLEMOT		
Hercules 3DProphet4500	64MB	95,-
Hercules 3DProphet4500 TV Bulk	64MB	92,-
Hercules 3DProphet 8500 LE, TV, VGA & DVI	64MB	229,-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500,TV,bulk	32MB	239,-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500, TV	64MB	265,-
Hercules 3DProphet All In Wonder 8500, TV	64MB	491,-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX DHP	64MB	133,-
WinFast GeForce2MX MAX TV-out	64MB	89,-
WinFast GeForce2MX SHP, AGP	32MB	114,-
GeForce4 A170, DDR, Retail, GF4-440MX	64MB	161,-
GeForce4 TI A250 Ultra, AGP, DVI/TV-out	128MB	575,-
GeForce4 V170, AGP, MX440,TV-out, Retail	64MB	165,-
MSI		
MS-8826 GF2 MX400 Pro-T64S	64MB	100,-
MS-8836 G2Ti Pro-VT AGP, TV in/out, Retail	64MB	165,-
MS-8850-VTG G3 Titan 200 TV, Video in/out	64MB	225,-
MS-8851-TD G3 Titan 200 TV, VGA & DV-I	64MB	232,-
MS-8855 G2 Ti Pro TV-out, Retail	64MB	145,-

PC-KONFIGURATOR



Mit unserem Online-Konfigurator haben Sie die Möglichkeit, schnell und präzise Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenzustellen. Ausführliche Infos unter: **www.avitos.com**

Tagespreise! Alle Preise in EURO inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten. Irrtum oder Druckfehler vorbehalten. Die Abbildung der Produkte kann von der Originalware abweichen.

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr (0,12 Euro/Min.)



01805-606065

anklicken • auspacken • einschalten



IIYAMA 19"
HM903DT

Profi-Monitor mit sichtbar hellerem Bild

Mit dem HM903DT liefert Iiyama den ersten HIGH-BRIGHTNESS-Monitor im 19-Zoll-Segment. Ausgestattet mit der hochwertigen Diamondtron M2-CRT Bildröhre, 0,25 mm Streifenmaske und 130 kHz Horizontalfrequenz garantiert der HM903DT beste Bildqualität. Durch einfaches Umschalten in den OPQ-Modus zeigt sich dem User ein sichtbar helleres Bild, mit erhöhtem Kontrastumfang und verbesserter Brillanz bei gleicher Schärfe • TCO 99

Art.-Nr.: MON404 **539,-**

AVITOS
Scorpius

Viel Hardwarepower zum Spitzenpreis!

Die Grundvoraussetzung dafür bilden der schnelle Athlon XP 2000+ Prozessor von AMD sowie satte 256 MB DDR-RAM. Als Festplatte steht Ihnen eine 60 GB UDMA-100 von Maxtor zur Verfügung. Damit meistert der SCORPIUS problemlos alle Anforderungen im Bereich Grafik/Multimedia und ist auch für Games bestens gerüstet. Als Grafikkarte erhalten Sie die GeForce3 Tl/500 TV PowerPack (Chipsatz GeForce3 Tl/200) von Gainward, die dank Titanium-Chip und 128 MB RAM für optimale Performance im 3D-Bereich sorgt. Ordentlichen Klang bietet Ihnen die Soundblaster Audigy 1394 von Creative Labs. Diese Soundkarte ist perfekt für Musik, Spiele und dank 5.1 Dolby Digital-Decodierung auch für DVD. Das DVD-ROM-Laufwerk des AVITOS SCORPIUS liest alle gängigen DVD- und CD-Medien. Als Betriebssystem erhalten Sie zum AVITOS SCORPIUS Windows XP von Microsoft.

Art.-Nr.: KPC1028 **1.499,-**

LOGITECH Lenkrad MOMO Force USB - Limited Edition

Professionelles Design für professionelle Leistung

Lederlenkrad mit Stahlschalthebeln, Präzisionskugellagern und Aluminiumpedalen • Sechs programmierbare Tasten auf einer Aluminiumnabe. Rotation des Lenkrads um 270 ° und eine Bodenplatte aus Metall vervollständigen das professionelle Fahrerlebnis • Force-Feedback auf höchstem Niveau • das realistischste Highend-PC-Lenkrad auf dem Markt

Art.-Nr.: EIN375 **209,-**



Hardware für Fights, Speed & Action

12.000 Produkte unter www.avitos.com • Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail und Internet • geringe Lieferkosten

MULTIMEDIA

Sound-Karten

CREATIVE LABS		
SB 4.1 Digital Retail	PCI	39.-
SB Audigy Platinum eX	PCI	295.-
SB Audigy Player		123.-
SB Live! 5.1 Digital		82.-
SB Live Player 5.1 bulk	PCI	41.-
HERCULES		
Game Theater XP Ret.	PCI	159.-
HOONTECH		
SoundTrack Digital XG	PCI	69.-
SoundTrack DSP2000	PCI	419.-
TERRATEC		
Audiosystem EWS 64XL	ISA	405.-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	175.-
SoundSystem DMX X-Fire	PCI	55.-
SoundSystem DMX 6Fire LT	PCI	129.-
SoundSystem DMX 6fire 24/96	PCI	225.-
SoundSystem SixPack 5.1+		79.-

Soundboxen

CREATIVE LABS			
Inspire 5.1 5300			135.-
Inspire 5.1 5700			375.-
CSW 320		aktiv	46.-
CSW DIGITAL		aktiv	89.-
LOGITECH			
Soundman SR-30		aktiv	78.-
PHILIPS			
A 1.2 Fun Power 50W			20.-
A 1.2 Fun Power Plus 120W			29.-
QUADRAL			
SM-240	240W	aktiv	16.-
SAM-2650 Cube	650W	aktiv	55.-
TEAC			
Powermax	2x 140W	aktiv	26.-
Powermax	600 Dolby		69.-
Powermax	Tangerine 300/ic	aktiv	56.-
TFT-Soundline	2x 60W	aktiv	39.-
TERRATEC			
Speaker Master		USB	48.-
WAVEMASTER			
1540	360W		29.-
2015	180W	Flat+Panel	20.-
2040	400W		27.-

Video- und TV-Karten

AIST		
MovieDVSuite Laptop inkl. PCMCIA-Karte		135.-
MovieDVSuite inkl. FireWire-Karte+Kabel		105.-
FAST		
Clip Master		229.-
DV NOW AV inkl. Adobe Premiere		716.-
HAUPPAUGE		
WinTV Go	PCI	57.-
WinTV Nexus	PCI	256.-
WinTV NOVA-Ci	PCI	169.-
WinTV Primio-FM	PCI	88.-
WinTV PCI-FM	PCI	109.-
MIRO		
Video DV200 Ret.	PCI	475.-
NETEASY		
Video-Converter DRU-CV	USB	77.-
PINNACLE SYSTEMS		
Studio PCTV RAVE Ret.	PCI	56.-
Studio DC10 Plus Ret.	PCI	266.-
Studio DV Plus	PCI	225.-
TERRATEC		
TV Value	PCI	51.-
VideoSystem Cameo 400 DV	PCI	90.-
VideoSystem Cameo 600 DV	PCI	112.-

Web Cams

CONCEPTRONICS		
3in1 DigiCam/WebCam/SecurityCam	USB	155.-
CREATIVE LABS		
WebCam PC-Cam 300	USB	170.-
WebCam PC-Cam 600	USB	189.-
LOGITECH		
ClickSmart 310	USB	79.-
ClickSmart 510	USB	170.-
QuickCam Express OEM	USB	35.-
QuickCam Pro 3000	USB	88.-
NETEASY		
NetQam Dual Plus DSC350	USB	130.-
NetQam Easy DRU100C Plus	USB	33.-
NetQam PRO DRU350C Plus	USB	75.-
PHILIPS		
ToUCam FUN PCVC 730K	USB	60.-
ToUCam PRO 3D PCVC 750K	USB	109.-
ToUCam XS PCVC 720K	USB	46.-

N E T Z W E R K

Netzwerkkarten, HUBs, Switches, Router:
w w w . a v i t o s . c o m

M O N I T O R E

Noch mehr Monitore gibt es unter:
w w w . a v i t o s . c o m

EINGABEGERÄTE

Mäuse

LOGITECH MouseMan Dual Optical	USB u. PS/2	45.-
MouseMan Traveller	USB u. PS/2	45.-
Cordl. MouseMan Optical WebWheel	USB u. PS/2	65.-
Cordless WebWheel	USB u. PS/2	33.-
Cordless Optical Mouse	USB u. PS/2	52.-
Pilot Wheel Optical OEM	USB u. PS/2	20.-
MICROSOFT IntelliMouse	USB o. PS/2	20.-
IntelliMouse Optical	PS/2	44.-
IntelliMouse Explorer	USB o. PS/2	55.-
IntelliMouse Explorer Wireless	USB	68.-
WheelMaus Optical	USB u. PS/2	30.-

Lenkräder

LOGITECH WingMan Formula Force GP	75.-
MICROSOFT Sidewinder FFB Force Feedback Wheel	120.-
SAITEK R440 Force Feedback Wheel	95.-
THRUSTMASTER FFB Racing Wheel GT	127.-

Maus / Tastatur

LOGITECH Tast./Maus Cordless Desktop Pro		105.-
Tast./Maus Cordless Desktop iTouch		92.-
Tast./Maus Cordless Desktop Optical		139.-
MICROSOFT Wireless Desktop	PS/2	75.-

Joysticks

Predator EP 300	20.-
Thrustmaster Top Gun Afterburner II	59.-
MICROSOFT ForceFeedback 2	85.-
Precision 2	44.-
LOGITECH WingMan Attack 2	22.-
WingMan Extreme Digital 3D	35.-
WingMan Strike Force 3D	85.-
SAITEK Cyborg 3D USB Gold	40.-
ST330 Rumble Force Stick	30.-

Tastaturen

MICROSOFT Internet Keyboard	PS/2	25.-
TRUST Direct Access Keyboard		23.-
LOGITECH Internet Navigator		37.-
Deluxe Access		23.-
KEYTRONIC KT600 W95	PS/2	10.-
FUJITSU-SIEMENS KBPC-0	PS/2	15.-

Gamepads

Thrustmaster FireStorm Dual Power		33.-
Thrustmaster FireStorm Wireless		42.-
TRUST Sightfighter Action	USB	15.-
LOGITECH WingMan Rumblepad		33.-
WingMan Cordless		59.-
MICROSOFT SideWinder Freestyle Pro		45.-
SideWinder Dual Strike	USB	38.-

MONITORE

BELINEA				
103026	17"	70 kHz	TCO 99	195.-
103055	17"	96 kHz	TCO 99	265.-
103085	17"	86 kHz	TCO 99	225.-
106055	19"	96 kHz	TCO 99	385.-
106080	19"	110 kHz	TCO 99	489.-
106095	19"	95 kHz	TCO 99	295.-
108025	21"	107 kHz	TCO 99	739.-
EIZO				
F520	17"	96 kHz	TCO 99	399.-
T565	17"	96 kHz	TCO 99	499.-
F730	19"	115 kHz	TCO 99	585.-
T765	19"	115 kHz	TCO 99	785.-
F931	21"	130 kHz	TCO 99	975.-
F980	21"	137 kHz	TCO 99	2.199.-
T965	21"	130 kHz	TCO 99	1.179.-
HYUNDAI				
ImQst.V770	17"	70 kHz	TCO 99	199.-
ImQst. F910	19"	110 kHz	TCO 99	349.-
IIYAMA				
HM704UTc	17"	96 kHz	TCO 99	379.-
HM903DT	19"	130 kHz	TCO 99	569.-
LS902UT	19"	95 kHz	TCO 99	305.-
MF901U	19"	96 kHz	TCO 99	475.-
IIYAMA				
S902JT	19"	115 kHz	TCO 99	515.-
MS102DT	21"	110 kHz	TCO 99	869.-
HA202DT	22"	140 kHz	TCO 99	999.-
LG				
795 FT Plus	17"	97 kHz	TCO 99	309.-
995 FT Plus	19"	96 kHz	TCO 99	415.-
SW900 B Plus	19"	100 kHz	TCO 99	275.-
SW995 E Plus	19"	100 kHz	TCO 99	329.-
SAMSUNG				
SyncM. 757p	17"	96 kHz	TCO 99	299.-
SyncM. 957p	19"	96 kHz	TCO 99	375.-
SyncM. 1100p+	21"	115 kHz	TCO 99	789.-
SAMTRON				
76 BDF	17"	85 kHz	TCO 99	239.-
76E	17"	70 kHz	TCO 99	179.-
96p	19"	96 kHz	TCO 99	299.-
SONY				
CPD-E430	19"	96 kHz	TCO 99	499.-
CPD-G420	19"	110 kHz	TCO 99	629.-
CPD-E530	21"	117 kHz	TCO 99	865.-
CPD-G520	21"	130 kHz	TCO 99	999.-
GDM-F520	21"	137 kHz	TCO 99	1.339.-

Avitos · Theodor-Heuss-Str. 18 · 35440 Linden
Fon: 01805-606065 · Fax: 01805-606045
(0,12 Euro/Min.) (0,12 Euro/Min.)

Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.





VIDEOS

AKTUELL
- Anno 1503

VORSCHAU
- Conflict: Desert Storm
- Counter-Strike: Condition Zero
- Dragonfarm
- Hitman 2: Silent Assassin
- Mobile Forces
- Port Royale
- The Italian Job
- Zanzarah

TEST
- Cultures 2: Die Tore Asgards
- Freedom Force
- Gilbert Goodmate
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- Starmageddon
- Ski Park Manager
- Warrior Kings

TRAILER (NUR DVD)
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- Mothman Prophecies (Kino)
- Scorpion King (Kino)

PATCHES

- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.5 (d)
- Battle Realms v1.10 (Battle Pack 2) (d)
- C&C Renegade Multiplayer Demo v1.07 (e)
- C&C Renegade v1.015 (d)
- Disciples 2 Images Patch (e)
- Disciples 2 v1.1 (e)
- Duelfield v1.04 von 1.03 (e)
- Earth 2150 Lost Souls #1 (d)
- Etherlords v1.05 (d)
- Eurofighter Typhoon v2.0 (e)
- Evil Twin v1.1 (d)
- No Limits v1.1 (e)
- Operation Flashpoint v1.45 (int)
- Operation Flashpoint v1.46 (int)
- Skispringen 2002 v1.46 (d)
- Starcraft Brood War v1.09b (int)
- Starcraft v1.09b (int)

TREIBER:

WINDOWS 9X UND ME:
- Aopen Detonator 27.30
- Ati Radeon 7.60
- Gainward Detonator 27.20
- Gainward Personal Cinema 1.11
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.04.14.0028
- Sparkle Detonator 27.42
- Hercules GameSurround Fortissimo II 1.5

WINDOWS XP:
- Aopen Detonator 27.20
- Ati Radeon 7.60
- Creative Sound Blaster Audigy für Win2k_XP 01112001
- Gainward Detonator 27.20
- Hercules 3D Prophet 15.020
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber WinXP 1.04.14.0028
- Sparkle Detonator 27.42
- Hercules GameSurround Fortissimo II 1.5

TOOLS:

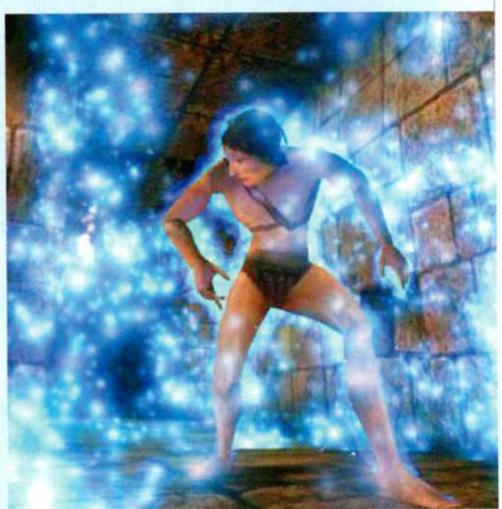
- Cacheman 5.0
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- Geforce Tweak Utility 3.2 Beta
- Nvidia Refresh Fix
- PowerStrip 3.15 Build 262 Beta
- Radeonator 1.3
- WinDVD 2000 (nur DVD, Trial-Version)

SPECIALS:

- Black & White Maps
- Die Siedler - Die dunkle Seite
- Gamespy
- Mod HL - Desert Crisis (nur DVD)
- Wallpapers
- WinDVD 2000 (nur DVD)
- WinZip

TOP-DEMO | ARX FATALIS

Wer schon die legendären **Ultima Underworld**-Teile von Origin mochte, wird sicher auch am ähnlich gemachten **Arx Fatalis** von Fishtank eine Menge Spaß haben. In der spielbaren Demo des 3D-Rollenspiels brechen Sie mit Ihrem Spiel-Charakter aus einer Kerkerzelle aus, sammeln einige Gegenstände und Rüstungen ein und probieren unter Zuhilfenahme gefundener Runen schon die ersten Zaubersprüche aus. Einen guten Einblick in die Story erhalten Sie durch erzählende Zwischensequenzen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
linke Maustaste	Objekte und Schaltflächen anwählen
rechte Maustaste	Umschalten Sicht-/Aktionsmodus

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 350 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	176 MByte

SVEN BØMWØLLEN

Mit diesem **Pacman**-artigen Spiel und seinem Titelhelden Sven Bømwøllen definiert Phenomedia (**Moorhuhn**) den Begriff der „Woll-Lust“ neu. Der Schafbock kennt nur ein einziges Ziel: alle weiblichen Knäuel seiner Herde „glücklich“ zu machen, ohne dabei vom Schäfer und dessen Hund erwischt zu werden. Nebenbei sammelt Sven Extras wie Pilze auf, die etwa zur Stimulation oder auch zur Erhöhung der Laufgeschwindigkeit dienen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Ziffernblock 9	Nach rechts oben laufen
Ziffernblock 1	Nach links unten laufen
Ziffernblock 7	Nach links oben laufen
Ziffernblock 3	Nach rechts unten laufen
Leertaste	Aktion ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 200 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 Mhz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	4,62 MByte



STEALTH COMBAT

Als Mitglied einer militärischen Spezialeinheit setzen Sie in **Stealth Combat** alles daran, einen bevorstehenden Nuklearkrieg zu verhindern. Dabei steuern Sie wahlweise aus der Verfolger- oder der Cockpit-Perspektive futuristische Panzer, Jeeps oder Helikopter und heizen dem Gegner mächtig ein. Die Steuerung dieses 3D-Actionspiels ist in wenigen Minuten erlernt und geht leicht von der Hand.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeil oben	Beschleunigen
Pfeil unten	Bremsen
Pfeil links	Links
Pfeil rechts	Rechts
linke Maustaste	Waffe 1
rechte Maustaste	Waffe 2
Eingabetaste	Aktionstaste
Bild auf	Nächstes Ziel
Bild ab	Vorheriges Ziel
L	Licht
S	Tarnkappenmodus
M	Übersichtskarte
Mausbewegung	Winkel des Spielfelds verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	130 MByte

SPINOFF

In **SpinOff** ist es Ihr Ziel, eine bewegliche Kugel durch vorsichtiges Manövrieren über unterschiedliche Spielfeldebenen mit Hindernissen zu lenken. Zwei „Missionen“ des Geschicklichkeitstrainings gibt es in dieser Basisversion. Auf der Website des Herstellers können Sie gegen Bezahlung weitere Levels herunterladen oder auch Eigenkreationen zum Verkauf anbieten. Ein Editor dafür liegt bei.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Mausbewegung	Winkel des Spielfelds verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 333 MHz, 48 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	14,7 MByte

HOTEL GIGANT

Besonders umfangreich ist diese englischsprachige Demo von **Der Hotel Gigant**. In drei spielbaren Tutorials lernen Sie die aufbautechnischen Grundlagen der Wirtschaftssimulation kennen. Während Sie im ersten Teil noch ein kleines Gasthaus führen und sich mit Präsentationsfotos erste Referenzen für Ihre zukünftige Karriere erarbeiten, dürfen Sie in den weiteren beispielsweise neue Räume gestalten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
linke Maustaste	Objekte und Schaltflächen anwählen
rechte Maustaste	Perspektive und Position verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 350 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	180 MByte

CD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

GLOBAL OPERATIONS

In **Global Operations** scheiden sich die Geister: Viele **CS**-Fans geben nichts darauf, andere sehen es als willkommene Abwechslung zur Multiplayer-Taktik-Shooter-Referenz. Eine eigene Meinung können Sie sich anhand dieser Demo-Version bilden, in der Sie in der Altstadt Quebecs den Ausbruch eines Terroristen wahlweise stoppen oder unterstützen. Gespielt wird die Mission online via Gamespy oder Ingame-Server-Browser.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts gehen
S	Rückwärts gehen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
	Waffe benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	198 MByte

BEAM BREAKERS

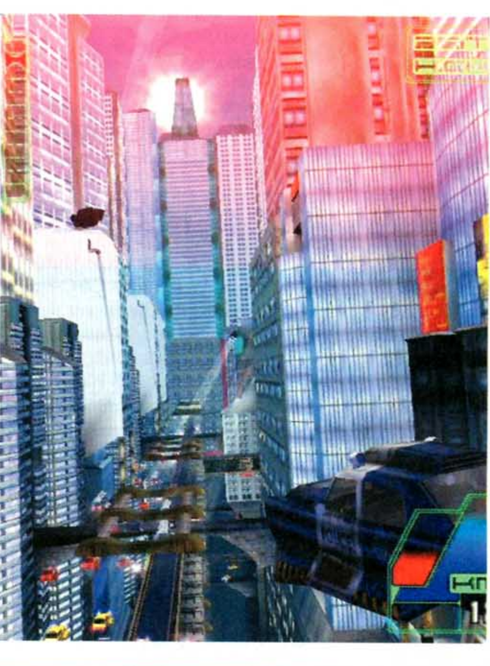
Beam Breakers ist ein Rennspiel im Stil des Kinofilms **Das fünfte Element**. In der spielbaren Demo besuchen Sie zunächst eine virtuelle Fahrschule, in der Sie lernen, Ihr Fahrzeug durch die Häuserschluchten zu navigieren und Power-ups einzusammeln. Anschließend sind Sie in einem futuristischen „Little Italy" unterwegs, in dem Sie Gang-Rennen bestreiten und ein Auto für Ihren Bandenboss stehlen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
⇩	Fahrzeug anheben
⇧	Fahrzeug absenken
	Turbo-Modus
S	Aktion ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 750 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, 16 MB
HD:	145 MByte



TOP-DEMO | CULTURES 2

Kulturelles bei PC Games: In der Demo-Version von **Cultures 2** darf sowohl die Aufbau- als auch die Kampf-Komponente des Strategiespiels ausgiebig getestet werden. Im ersten Demo-Level können Sie auf einer großen Karte zeitlich unbegrenzt eine Siedlung ausbauen und bei Entdeckungsreisen in der Wildnis Schätze aufspüren. In der zweiten Mission dreht sich alles um die Eroberungskünste der Wusel-Wikinger.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Objekte und Schaltflächen anwählen
	Aktionen ausführen
↑	Karte nach oben scrollen
↓	Karte nach unten scrollen
←	Karte nach links scrollen
→	Karte nach rechts scrollen
F1	Hilfe-Taste

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	109 MByte



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Cultures 2
2	Beam Breakers
3	Arx Fatalis
4	Operation Flashpoint, neu (nur DVD)
5	Virtua Tennis (nur DVD)
6	Global Operations
7	Stealth Combat
8	Hotel Gigant
9	SpinOff
10	Sven Bømwøllen

INTENSITY XS RECHARGE

Über diese Demo werden sich besonders diejenigen freuen, die noch die Spiele-Klassiker der 80er-Jahre wie **Defender** kennen. Sie durchfliegen in dem Seitwärts-Scroller etliche Wellen angreifender Gegnerformationen, die unter Beschuss genommen werden wollen. Ihre Waffen können Sie in dem kurzweiligen Ballerspiel durch die hellblauen Power-ups aufrüsten und so Schussfrequenz und Feuerkraft erhöhen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Maus links]	Primäre Waffe abfeuern
[Maus rechts]	Torpedos abfeuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 133 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	18,7 MByte

VIRTUA TENNIS

In der PC-Demo des Sportspiels **Virtua Tennis** dürfen Sie ein erstes Match im „Exhibition"-Modus bestreiten. Sie steuern den virtuellen Tennisstar Jim Courier; Ihr Gegner, Yevgeny Kafelnikov, wird vom Computer gesteuert. Als Austragungsort des Matches steht das Stadion in Melbourne, Australien, zur Verfügung. **Virtua Tennis** ist in der Originalfassung als Referenz-Titel für Segas Dreamcast-Konsole bekannt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]	Nach oben bewegen
[↓]	Nach unten bewegen
[←]	Nach links bewegen
[→]	Nach rechts bewegen
[A]	Ball schlagen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	90,5 MByte

STRONGHOLD MULTIPLAYER

Getreu dem häuslichen Motto „My Home is my Castle" bauen Sie sich bei Take 2s **Stronghold** eine große Burganlage zusammen und verteidigen diese gegen die anrückenden feindlichen Truppen. **Stronghold** ist eine sehr kurzweilige Mixtur aus Aufbausimulation und Echtzeitstrategie und spielt im mittelalterlichen Europa. In dieser speziellen Demo-Version können Sie sich von den Vorzügen der unterhaltsamen Mehrspielermodi im Internet oder im lokalen Netzwerk überzeugen.

SPIELSTEUERUNG

Siehe Readme-Datei

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 333 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	64 MByte

SCHIENE & STRASSE

Die spielbare Demo der Wi-Sim wartet mit vier Tutorials auf und lässt Sie zwei Mini-Missionen durchspielen. Sie lernen dabei die grundlegende Steuerung kennen und dürfen in der 3D-Landschaft erste Verkehrsnetze aufbauen und Fahrpläne für LKWs und Züge erstellen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Maus links]	Schaltflächen und Objekte anwählen
[↑]	Vorwärts bewegen
[↓]	Rückwärts bewegen
[←]	Nach links bewegen
[→]	Nach rechts bewegen
Maus + [Maus rechts]	Blickwinkel verändern
Maus + [Maus rechts] + [Maus links]	Zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	177 MByte

BATTLE REALMS

Nachdem das fernöstlich anmutende Echtzeit-Strategical in PC Games 01/2002 den „Spiel des Monats"-Award abgeräumt hat, liefern wir jetzt die spielbare Demo-Version nach – und die hat es in sich: Sie dürfen das vierteilige Tutorial aus der Vollversion durchzocken und dürfen außerdem drei Skirmish-Missionen austesten, die Ihnen einen guten Einblick in mehrere Spielmodi von **Battle Realms** gewähren.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[Maus links]	Einheiten und Objekte auswählen
[Maus rechts]	Ziele festlegen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	140 MByte

C&C RENEGADE 1.07

Havoc in Aktion: Diese Multiplayer-Demo zu Westwoods **C&C**-Ego-Shooter enthält eine Karte, die Sie vor der Veröffentlichung der Verkaufsfassung ausgiebig Probe spielen dürfen. Es sind bereits alle 28 Charaktere sowie die 23 Waffen und elf Fahrzeuge aus dem teambasierten Modus der Vollversion enthalten. Wichtig: Die Demo kann ausschließlich unter Verwendung des Tools Gamespy Arcade gespielt werden.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]/[S]	Vorwärts/rückwärts
[A]/[D]	Nach links/rechts ausweichen
[Maus links]	Primäre Waffenfunktion
[Maus rechts]	Sekundäre Waffenfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 512 MB
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	153 MByte

OPERATION FLASHPOINT (NEU)

In der Demo-Neufassung spielen Sie nicht nur mit dem aktuellsten Programmcode, Sie bekommen auch gleich die doppelte Menge. Während der Level „Ambush" aus der Vollversion stammt, wird die Mission „Skirmish" mit dieser Update-Probefassung zum ersten Mal veröffentlicht.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]/[S]	Vorwärts/rückwärts gehen
[A]/[D]	Nach links/rechts ausweichen
[R]	Waffe nachladen
[Maus links]	Schießen
[Maus rechts]	Zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	83,4 MByte

EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS

- Battle Realms
- C&C Renegade 1.07
- Intensity XS Recharge
- Operation Flashpoint (neu)
- Schiene & Straße
- Stronghold
- Virtua Tennis

SHAREWARE-SPIELE

- 3D-Mühle
- Arcade Trivia
- Assimilation
- Backgammon
- Bounce Out
- Bounciball 1.2
- Bubble Bobble
- CollapseCube Fly
- Doulber
- Gem Drop
- Hot Chix and Gear Six
- Ice Cubes
- Jetboat Superchamps 2
- Mahjongg 2002
- Natural Fawn Killers
- Poker
- Red Ace Squadron
- Super Chix 76
- Tower of the Ancients
- Wettkampf

TOOLS

AUDIO-TOOLS:

- Audio Convert
- Audio Writer
- Sound Edit Pro

GRAFIK-TOOLS:

- Arthaus Paint & Photoshop
- Barbecue
- Diashow
- DivX5 Bundle
- Hypercam 1.70.01
- Hypersnap DX 4.3
- Interactive JPEG Optimizer

INTERNET-TOOLS:

- E-merge
- Ezypage 17
- ICQ 2001b
- My SQL Data Manager
- Net Tewak Pro
- PEncrypt
- Speak and Mail Latest
- Zone Alarm 2.6

SYSTEM-TOOLS:

- Add-Remove Plus 2000
- CPU-Cool 7.0.13
- Database Designer Pro 9
- Direct X8.1 Win9x_Me und Win2K
- Disc Space Explorer 3
- Easy Noter Pro
- Geforce Tweak Utility 3.2
- Handy Collections
- Nvidia Refresh Fix
- PowerStrip 3.15
- Quick Burn

PATCH-DATENBANK

- Age of Empires 2 – The Conquerors v1.0c (d)
- Age of Empires 2 – Age of Kings v2.0a (d)
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.4 (d)
- Anachronox v1.01 (e)
- Anarchy Online v1.38 (e)
- Anarchy Online v1.39 (e)
- Anno 1602 Neue Inseln, neue Abenteuer – Windows XP Patch
- Anno 1602 Windows XP Patch
- Anstoß 3 Ati-Karten-Fix (d)
- Anstoß 3 v1.40 (d)
- Anstoß Action v1.12 mit Anstoß 3 (d)
- Anstoß Action v1.12 ohne Anstoß 3 (d)
- Aquanox v1.15 (d)
- Aquanox v1.17 von v1.15 (d)
- Baldur's Gate 2 Update #1 (d)
- Battle Realms v1.01 incl. Battle Pack #1 (d)
- Biathlon 2002 Update (d)
- Black & White v1.100 (d)
- Bundesliga Manager X v1.10 (d)
- C&C – Alarmstufe Rot 2 – Yuri's Revenge v1.01 (d)
- C&C – Tiberian Sun v2.03 (d)
- C&C Renegade v1.015 (d)
- Civilization 3v117f (e)
- Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
- Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
- Commandos 2 – Men of Courage v1.2 (d)
- Cossacks – European Wars v1.15 (d)
- Cossacks – European Wars CD-ROM v3.03 (d)
- Cossacks – The Art of War v1.29 (d)
- Cultures – Die Entdeckung Vinlands Netzwerk Update v2.27 (d)
- Cultures – Die Entdeckung Vinlands v2.02 (d)
- Deus Ex – Einzelspieler v1.014f (d)
- Diablo 2 – Lord of Destruction v1.09d (int)
- Diablo 2 v1.09d (int)
- Die Siedler 4 v2.0.1.056 (d)
- Die Sims v1.1 – Bildrelease (d)
- Die Völker 2 2.01 to 2.02 (d)
- Emperor – Battle for Dune v1.08 (d)
- Emperor – Battle for Dune v1.09 (d)
- Empire Earth v1.0.4.0 (d)
- Etherlods v1.04 (d)
- Fußball Manager 2002 Textmodus Editor
- Fußball Manager 2002 Update
- Fußball Manager 2002 Datenbankupdate 4
- Ghost Recon v1.1.5.0 (d)
- Gothic v1.08h (d)
- Grand Prix 3 v1.13 (d)
- Harry Potter und der Stein der Weisen v1.1 (d)
- IL2 Sturmovik v1.03 (e)
- Mechwarrior 4 – Vengeance v2.0 (d)
- Midtown Madness 2 XP Patch
- Monopoly Tycoon v1.3 (e)
- Moto Racer 3 v1.1 (d)
- Need for Speed 4 – High Stakes v4.50 (d)
- New York Race Patch #6 (e)
- Operation Flashpoint Upgrade 4 v 1.4 (d)
- Operation Flashpoint v1.0
- Operation Flashpoint v1.2
- Operation Flashpoint v1.3
- Operation Flashpoint v1.42
- Operation Flashpoint v1.45
- Operation Flashpoint v1.46
- Rainbow Six – Rogue Spear – Black Thorn v2.61 (d)
- Rally Trophy v1.01 (e)
- Red Faction v1.10 (d)
- Search & Rescue v1.01 (e)
- Siedler 4 Trojaner-Add-on v2.0.1056 von v2.0.1050 (d)
- Soul Reaver 2 v1.02 (d)
- Star Trek Armada 2 v1.1 (d)
- Starcraft v1.09 (d)
- Stronghold v1.1 (d)
- Sub Command v1.05 (e)
- Sudden Strike CD-ROM Erkennungsfix
- Sudden Strike Forever Patch #4 (d)
- Sudden Strike v1.2 (d)
- Thief – The Dark Project v1.33 (e)
- Throne of Darkness V1.2.18 8 (d)
- Tomb Raider 3 v1.01 (d)
- Train Simulator #1 (e)
- Tropico v1.0.7 (d)
- Wer wird Millionär v1.26 (d)
- Wiggles v1.0.844 (d)
- Z – Steel Soldiers v1.30 (d)



7 Tage kostenlos testen*

Funcom und PC Games präsentieren Ihnen die **fantastische Welt des Online-Rollenspiels Anarchy Online.** Eine Woche lang dürfen Sie mit der beiliegenden Client-CD an einem kostenlosen Schnupperspiel teilnehmen.

Nach einem mehr oder weniger verunglückten Start – die **Anarchy Online**-Welt enthielt zu Beginn sehr viele Bugs und hatte mit Serverproblemen zu kämpfen – kommt das MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) jetzt richtig in Fahrt. Es ist bis heute das einzige Online-Rollenspiel, das nicht in einer Fantasy-Welt, sondern in einem Science-Fiction-Universum angesiedelt ist. Seit dem Start hat Funcom über 70 MB neue Spieldaten hinzugefügt. Es wird weiterhin an der Balance der Spielerklassen gefeilt. Außerdem gibt es neue Story-Dungeons mit speziellen Monstern, neue Nachtclubs für die Freizeitgestaltung, neue Gegenstände, neue Nano-Formeln und komplexe Story-Missionen. Brandneu sind die Team-Missionen, die ein einzigartiges Spielerlebnis bieten. Mehr zur Spielewelt und Hintergrundgeschichte von **AO** erfahren Sie auf der offiziellen Homepage unter www.anarchy-online.com. Doch nun zu den Grundlagen:

Die ersten Schritte

Nach der Installation, der Registrierung und dem Einloggen müssen Sie Ihren Spielcharakter erstellen. In verschiedenen Räumen wählen Sie sich zuerst eine Rasse aus, dann legen Sie das äußere Erscheinungsbild, den Beruf und den Namen fest. Zu guter Letzt müssen Sie sich noch für eine Seite im großen Konflikt zwischen den Clans und Omni-Tek entscheiden.

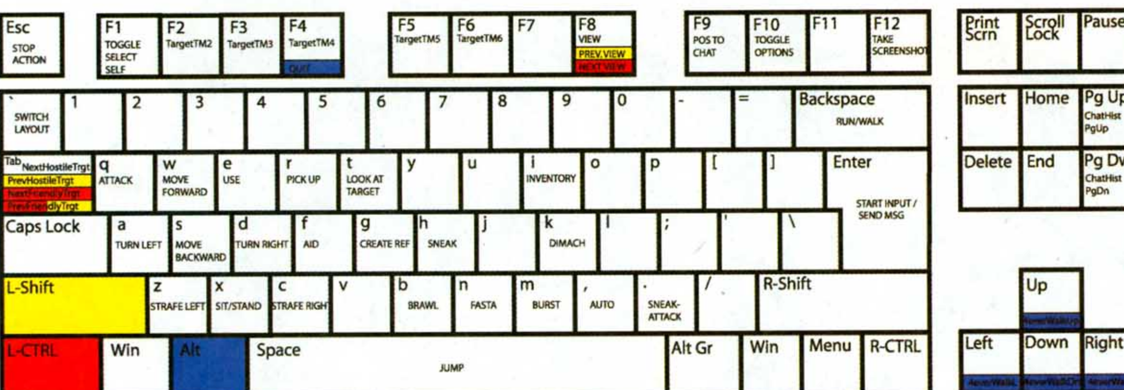
Haben Sie die Charakter-Räume verlassen, erreichen Sie den Trainings-Bereich der von Ihnen gewählten Fraktion. Hier sollten Sie die ersten Stunden verbringen, um sich mit dem Interface und dem grundlegenden Spielablauf vertraut zu machen. Hier die wichtigsten Hotkeys zum Start:

Taste	Aktion
i	Inventar öffnen
F1	Eigenen Charakter auswählen
u	Skill-Liste öffnen
q	Angreifen
x	Sitzen oder Stehen
Backspace	Gehen oder Laufen
Tab	Automatisches Anvisieren von Gegnern
STRG + 1-9	Öffnen und Schließen der Menüs

Bevor Sie in der Welt von **AO** irgendwelche Aktionen starten, vergewissern Sie sich immer, was Sie in Ihrem Inventar bei sich tragen. Mit SHIFT + Links-Klick auf einen Gegenstand erhalten Sie Informationen über seine Verwendung und die Skill-Voraussetzungen dazu. Drücken Sie jetzt die u-Taste, um Ihre Skill-Liste (Fähigkeiten) zu öffnen und die Ihnen zur Verfügung stehenden IPs (Investment Points) zu verteilen. Die Kosten der Fähigkeiten erstrecken sich von Grün bis Dunkelblau. Grün sind die günstigsten, blau die teuersten Fähigkeiten. Stellen Sie sicher, dass Sie diejenigen Fähigkeiten fördern, die Sie zur Benutzung Ihrer Ausrüstung benötigen. Nehmen Sie Ihre Waffen und die Übersichtskarte mit einem Doppel- oder Rechtsklick in Betrieb. Aktivieren Sie Ihr Nano-Programm auf dieselbe Weise. Damit verschwindet es aus Ihrem Inventar, aber nur um in der Programm-Liste aufzutauchen. Öffnen Sie die Programm-Liste und benutzen Sie Ihr Nano-Programm mit einem Doppelklick. Dies funktioniert aber nur, wenn Sie ein Objekt als Ziel

*Telefongebühren und mögliche Internetprovider-Gebühren fallen extra an.

Disclaimer: Computec Media übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich. Weiterhin übernimmt Computec Media keine Verantwortung dafür, dass das Produkt ordnungsgemäß nutzbar ist. Bei Fragen besuchen Sie entweder die Webseite http://www.anarchy-online.com/deutsch oder schreiben Sie eine E-Mail an: support@anarchy-online.com



ausgewählt haben. Einige Nano-Programme können Ihre Fähigkeiten erweitern, während andere sehr schädlich sein können und eigentlich für Feindkontakte designt sind. Stellen Sie deshalb immer sicher, dass Sie das richtige Ziel ausgewählt haben.

Im Kampfgeschehen

Visieren Sie ein Tier oder eine Kreatur an und drücken Sie die Q-Taste. Spezial-Angriffe oder aggressive Nano-Programme sind im Kampf sehr hilfreich. Die Info-Beschreibung Ihrer Waffen gibt Auskunft über deren Spezial-Fähigkeiten. Greifen Sie ein Objekt in der Nähe der Wächter an, werden Ihnen diese sofort zu Hilfe kommen. Sind Sie im Kampf siegreich, können Sie den besiegten Gegner mit einem Doppel- oder Rechtsklick nach Gegenständen untersuchen. In jedem Trainings-Gebäude findet sich ein Geschäft, in dem Sie Gegenstände verkaufen oder erwerben können. Nach jedem Kampf sollten Sie Ihr Medi-Kit benutzen, um verloren gegangene Lebens- oder Nano-Punkte wieder aufzufrischen.

Die erste Mission

Gleich rechts neben dem Trainings-Bereich befindet sich der Ausgang zum Hinterhof. Dort finden Sie ein Missions-, Insurance- und Bank-Terminal sowie die Tür zu den Spieler-Apartments. Um Ihre erste Mission zu beginnen, gehen Sie zu dem Missions-Terminal und aktivieren Sie es mit einem Doppel- oder Rechtsklick. Drücken Sie dann den „Create Mission"-Knopf, bis ein Missions-Icon erscheint. Rechtsklicken und halten Sie das Missions-Icon, um ein Untermenü mit folgenden drei Optionen zu öffnen:

1. Look At
2. Upload Coordinates to Map
3. Delete Mission

Zeigen Sie auf die erste Option und lassen Sie die Maustaste los, um die Missions-Daten einzusehen. Oder nutzen Sie die zweite Option, um die Missions-Koordinaten in Ihre Übersichtskarte zu übertragen. Der Ort der Mission erscheint dann als kleines weißes Kreuz in der Karte und als „M" in der Planeten-Karte, die sich bei einem Mausklick auf „MAP" in der Menü-Fußleiste öffnet.

Speichern, Bankkonto und Apartment

Im Hinterhof befindet sich auch das Insurance-Terminal. Mit einem Doppel- oder Rechtsklick drauf führen Sie einen Scan durch. Für einen kleinen Geldbetrag können Sie so Ihren Spielcharakter abspeichern. In den ersten fünf Levels wird Ihr Spielcharakter noch automatisch gespeichert. Ab Level 6 müssen Sie diesen Scan durchführen, um Ihre Erfahrungspunkte abzuspeichern, falls Sie einmal das Zeitliche segnen sollten. Nachdem Sie sich im Trainings-Bereich und bei den ersten Missionen etwas ausgetobt haben, wird Ihr Inventar langsam überquellen. Im Bank-Terminal können Sie Ihre Habseligkeiten und Schätze für einen späteren Gebrauch oder Verkauf sicher verwahren. Um ein Apartment zu beziehen, müssen Sie nur eines betreten. Sind Sie in den eigenen vier Wänden angekommen, erscheint in Ihrem Inventar ein Schlüssel. Wenn Sie das Apartment das erste Mal verlassen, drücken Sie F9 und schauen Sie sich die Lage Ihres Apartments an. Merken Sie sich Ihre Adresse!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Auswählen
	Benutzen
halten (auf Icon)	Menü benutzen
halten	Kamera bewegen
Shift +	Info
Alt +	Referenz nehmen
Mausrad	Menü scrollen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	700 MByte

Und los geht's ...

Nachdem Sie diese ersten Schritte erfolgreich absolviert und Ihren Spielcharakter durch die ersten Erfahrungsstufen begleitet haben, ist es an der Zeit, die „wirkliche" Welt von **Anarchy Online** zu entdecken. Suchen Sie den Ausgang aus der Stadt in der Nähe des Hinterhofes und verlassen Sie sie. Dazu muss Ihre Spielfigur mindestens Level 2 erreicht haben oder es müssen sich 1.000 Credits auf Ihrem Bankkonto befinden.

Wie registriere ich mich?

Online-Rollenspiele erfordern üblicherweise neben der Installation des Spiels die Registrierung eines Spielerkontos. **Anarchy Online** ist da keine Ausnahme, auch für den 7-Tage-Gratis-Test ist dies erforderlich. Bislang konnten sich interessierte Spieler zudem nur unter Angabe ihrer Kreditkartendetails registrieren. Für deutsche Spieler bietet Funcom aber nun die Möglichkeit, dies durch Auswahl einer alternativen Zahlungsmöglichkeit zu umgehen. Wählen Sie dazu bei der Registrierung die Option „Zahlung per Überweisung". Ihr Spielerkonto wird daraufhin eröffnet und Sie können sofort losspielen. Verzeichnet Funcom keinen Zahlungseingang innerhalb der Testwoche, wird Ihr Konto wieder geschlossen. Falls Ihnen das Spiel gefällt und Sie Ihr Konto behalten wollen, erfahren Sie alles Notwendige auf der eigens für deutsche Spieler eingerichteten Website unter www.anarchy-online.com/deutsch.

Dort finden Sie auch deutschsprachige Hilfestellungen für den Registrierungsprozess, die Seite sollte also Ihre erste Anlaufstelle nach der Installation des Spiels sein und dürfte alle Fragen klären.

Das eigentliche Registrierungsformular (in englischer Sprache) finden Sie unter http://register.funcom.com.

Stoßen Sie bei Installation oder Registrierung auf Probleme oder haben noch Fragen, bleibt natürlich immer noch die Möglichkeit, den Kundendienst des Herstellers Funcom direkt zu kontaktieren. Schreiben Sie dazu eine E-Mail an support@anarchy-online.com.

Gaming-Hardware zu gewinnen

So richtig souverän spielen? Kein Problem, denn PC Games verlost in Kooperation mit Saitek edelstes Zubehör.

Egal ob **Jedi Knight 2**, **Grand Prix 3** oder **Aquanox**: Für erstklassige Ego-Shooter, Rennspiele und SciFi-Actionspiele wählt man entsprechend erstklassige Hardware. Nicht nur präzise, sondern auch elegant spielen Sie mit Saiteks Traumpaket. In diesem Monat verlost PC Games zusammen mit Saitek Zubehör im Gesamtwert von 2.500 Euro! Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

8x PC-Gaming-Paket von Saitek mit je

1x Saitek TouchForce Optical Mouse (je ca. 50 €)

Diese optische Maus besitzt eine eingebaute Vibrationseinheit, die in Spielen wie **Operation Flashpoint**, **Black & White** und **Tribes 2** für bemerkenswerte Rütteleffekte sorgt. Aber auch im normalen Windows-Betrieb funktioniert die TouchSense-Technik hervorragend. Spüren Sie beispielsweise die Übergänge zwischen Fenstern und fühlen Sie Vibrationseffekte beim Anklicken von Programmen und Icons. Die USB-Maus besitzt drei Maustasten, ein Mausrad und wird mit Treibern und Konfigurationssoftware geliefert.

1x Saitek USB Hub-Pro (je ca. 35 €)

Er ist klein, silberfarben und sieht einfach edel aus: Der aktive USB-Hub macht aus einem USB-Anschluss gleich vier. So können Sie Ihr komplettes Saitek-PC-Gaming-Paket gleichzeitig an Ihrem PC anschließen. Damit aber auch der Stromhunger anderer USB-Hardware wie beispielsweise einer Webcam gestillt wird, liefert Saitek gleich ein passendes Netzteil mit. Ein USB-Anschlusskabel ist im Karton natürlich enthalten.

1x Saitek R440 Force Wheel (je ca. 130 €)

Mit dem R440 Force Wheel fühlen Sie das Aufheulen des Motors in Rennspielen wie **Grand Prix 3** oder **Colin McRae 2.0** realistischer als je zuvor. Das USB-Lenkrad unterstützt nämlich die Rückstellkräfte der von vielen Rennspielen genutzten Force-Feedback-Befehle. Am Lenkrad selbst befinden sich vier Feuertasten und zwei digitale Schaltwippen. Die stabilen Pedale sind trotz oder gerade wegen ihres extravaganten Designs besonders standfest und lassen selbst dezente Beschleunigungs- und Bremsmanöver zu.



1x Cyborg 3D Force Stick (je ca. 100 €)



Dank seiner interaktiven, blauen Beleuchtung können Sie den Cyborg 3D Force Stick nicht nur für Actionspiele, sondern auch hervorragend für Nachtflüge in Flugsimulationen einsetzen. Der Clou: Das spacige USB-Gerät besitzt eingebaute Motoren, um Force-Feedback-Rütteleffekte zu erzeugen. Darüber hinaus besitzt es neun programmierbare Feuertasten, eine Querachse und einen Schubregler. Eine CD mit Treibern und Konfigurationssoftware liegt dem Paket bei.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der Saitek GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30. April 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______
Vorname: ______
Anschrift: ______
______

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- ☐ Civilization 3
- ☐ Gothic
- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 3

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?
1. ______
2. ______
3. ______

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?
1. ______
2. ______
3. ______

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?
1. ______
2. ______
3. ______

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?
1. ______
2. ______
3. ______

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
☐ Ja ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?
______

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):
______

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?
______

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
______

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?
______

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?
______

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ______
Inserent: ______
Seite: ______

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ______
Vorname: ______
Adresse: ______
Telefon: ______
Beruf: ______
Alter: ______
E-Mail: ______



Get it now!

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen: Mit einer Anzeige in unserem großen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

Coupon: Gewerblich Anzeigen

Name/Firma

Ansprechpartner

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

Datum/Unterschrift

ÜBER 1,27 MILLIONEN LESER IM MONAT (AWA 01) ERREICHEN SIE IM KOMBI MIT DER PLAYZONE

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ❑ **Format 1:** 45 x 45 mm, € 350,-
- ❑ **Format 2:** 92 x 45 mm, € 630,-
- ❑ **Format 3:** 92 x 90 mm, € 960,-
- ❑ **Format 4:** 92 x 180 mm, € 1.600,-

FORMAT 1: 45 x 45 mm, € 350,-

FORMAT 2: 92 x 45 mm, € 630,-

FORMAT 3: 92 x 90 mm, € 960,-

FORMAT 4: 92 x 180 mm, € 1.600,-

Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket; Anzeigen werden auch in PLAYZONE geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

Senden Sie diese Vorlage an:

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:
COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.computec.de

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet € 5,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

4 ZEILEN PRIVATE ANZEIGEN FÜR NUR 5 EURO WERDEN IN „PC GAMES", „PLAYZONE" UND „WWW.PCGAMES.DE" VERÖFFENTLICHT

Coupon: Private Kleinanzeigen

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC GAMES und PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ **Suche**
- ❑ **Verkaufe**
- ❑ **Tausche**
- ❑ **Clubs**
- ❑ **Sonstiges**

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. **€ 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei.** Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum/Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen Kombi, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes Spiel verkaufen? Sie sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind Sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in PC GAMES erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie den auf Seite 199 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon, legen Sie € 5,- in bar bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Playstation 2 mit 2 Spielen, 2 Controllern, DVD Fernbedienung, Memory Card für EUR 400. Bei Interesse Mail an: senprosystem@t-online.de

Suche alte und neue PC-Spiele mit Anl. und Verpackung sowie alte Spielezeitschriften. EMail: fralbe@aol.com Tel. 06022/614588

Suche AMD Athlon Xp 1600+ Suche einen sehr gut erhaltenen Athlon XP 1600+, der noch nicht übertaktet wurde!!! Bitte nicht mehr als 80 Euro!!! PS: Es wäre echt super, wenn ihr noch den Garantieschein habt. Email: Matthi_16@web.de

Verkaufe 800 MHZ Athlon, Kühler und Mainboard Ich verkaufe einen 800MHZ Athlon mit einem dazupassendem Kühler und Mainboard (nur die USB Anschlüsse funktionieren nicht mehr) für 25 Euro. Email: peridan@uni.de

Verkaufe Asus A7V Von PC Tweaker mit Chipsatzkühlung, ideales Übertakterboard; VIA KT133; wegen Systemaufrüstung zu verkaufen, Neupreis über 500 DM, gegen Gebot ab 100 DM. Email: Detlef.Luhn@epost.de, Tel.: 047417090

Biete Dreamcast-Games an Bitte gewünschten Titel nennen. Preise je nach genanntem Titel unterschiedlich Mein Angebot bezieht sich nicht nur auf neue Dreamcast-Spiele. Auch ältere Spiele. Email: jalah@webdesign-planet.de

Suche Return Fire! In Deutsch!! Bezahle bis zu 25,-DM (inkl. Porto); z.B. per Überweisung. Schnell antworten! Email: Michael_Hentsche@gmx.de, Tel.: 034204-36494

Verkaufe SuSE Linux 7.0 Professional für 50 DM. Bei Interesse

Verkaufe PC-Originale Kuhn, Gregor, Am Wasser 16, 34379 Calden.

Verkaufe Nintendo 64 mit 10 Spielen Unter anderem Mario Party und Turok für ca. 80 Euro. Maik Banzhof, Grundelingstr. 11, 35080 Bad Endbach, Tel.:

02776/1493

Verkaufe Hardware Ich verkaufe folgende Hardware: Lexmark 3200 (Drucker) Mustek 600CP (Scanner) 7,85 GB (Festplatte) 15-Zoll-Bildschirm (kein TFT) 32x- und 42x-CD-Laufwerke, 8x-, 4x-, 32x-CD-Brenner, 12x-DVD-Laufwerk, Grafikarte Nvidia TNT2 32MB, Pentium 3 450 Mhz (Prozessor), Hercules Prophet 4500 TV-Out (Grafikkarte), Nvidia Geforce 3 Ti200 (Grafikkarte), 128 SDRAM. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Creative Soundblaster Live! 5.1 Player Mit Original-Verpackung und Software. Mail: SebastianReese@gmx.de

Grafikkarte gesucht Suche Geforce3- , Radeon 7500- / 8500- oder eine gute Geforce2-Grafikkarte. Email: Le_Chuck_deftones@gmx.net

SUCHE PC-Spiel „Gothic" (Dt.) Email: jo@w-point.de

Tausche Carrera (ladenneu) Tausche Carrera Grand Prix (PC) gegen Monkey Island - Flucht von Monkey Island, Jedi Knight 2 (MotS) oder Serious Sam 2 auch einzeln mit Original-Handbuch. Email: ge.ro@web.de

Verkaufe diverse Games Aliens vs. Predator 2, US: 50 DM, Arcanum, deutsch, geniales Role-Playing Game: VB 45 DM, Anachronox: Role-Playing, englisch, VB 40 DM, Baldurs Gate 2 inklusive Throne of Bhaal, Englische Version: 50 DM, Fallout Tactics: 25 DM, Druuna - Neu: 40 DM Project IGI: 15 DM, Microsoft Combat Flight Simulator 2 inklusive Korean Combat Pilot Add-On: 60 DM (deutsch), Icewind Dale und Herz des Winters (deutsch): 40 DM, No one lives Forever: 20 DM, Serious Sam: 10 DM. Email: martin.luerssen@epost.de

Verkaufe versch. Spiele Aussortierung in meiner grossen Spielesammlung!!! Civilization 2, Earth 2150, Dungeon Keeper 2, Preis bei Vereinbarung!!! Email: wandi@8ung.at

Optimales PC-Aufrüst-Set: P3 1GHZ, 512MB, MSI Biete ein Intel Pentium 3 1.000 MHZ mit 512 MB SDRAM und MSi Mainboard mit 4x AGP, 5 PCI Slots, 1 NCR., plus Lüfter. Biete noch andere Hardware und Peripherie. Wenn ihr mehr wissen wollt, schreibt mir ein Email auf beat_gurtner@yahoo.de.

Verkaufe 4x-Brenner Verkaufe meinen CD-Brenner 4x/4x/32x, in sehr gutem Zustand von Hewlett Packard für 30 Euro. Email: TBrzeski@gmx.de

Gesucht: Guter PC für höchsten 1.300 Euro Sollte schon ein Allrounder sein, zum Zocken und Arbeiten. Email: danny.a@t-online.de. Tel.: 0611-55464

Suche Pentium 3 1Ghz + Kühler Ich suche einen Pentium 3, 1Ghz mit passendem Kühler, aber nicht zu teuer. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Dreamcast mit... 2 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak, 6 Games: Crazy Taxi, Dave Mirra BMX, Chu Chu Rocket Ready 2, Rumble Boxing, UEFA Striker, WWF Attitude. Alle Games in gutem Zustand und in Original-Hülle inkl. Handbuch. Alle Kabel werden mit geliefert. Email: ichiPro@gmx.de

Suche PC Games Hardware (01 - 03/2002) Ich suche die Ausgaben 1, 2, 3 von PC Games Hardware. Ich brauche aber nur die CDs. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe 1. Game Programming Starter Kit + Technomaker + Tools rencarl@gmx.de

Verkaufe 128 SDRAM Ich verkaufe zwei Streifen 64MB SDRAM (PC-100) Email: kleinsean@gmx.net

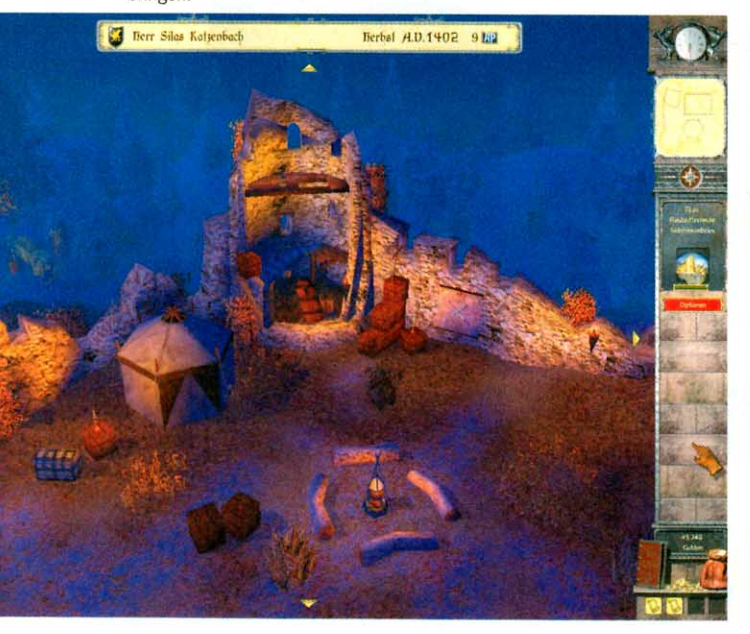
Leser fragen, PC Games antwortet

Die Gilde

*Im Heft 04/2002 habe ich Ihren Test zum Computerspiel **Die Gilde** mit Interesse gelesen und mir daraufhin das Spiel gekauft. Im Test stellen Sie auf der Doppelseite 80/81 alle angeblich spielbaren Charaktere dar. Weder im Spiel noch im Handbuch sind jedoch die Charakterklassen Räuber, Gardist, Fernhändler und Geldleiher enthalten, obwohl es diese laut Ihrem Testbericht geben soll. Da ich die Verkaufsversion 1.00 erworben habe, frage ich mich, welche Spielversion Sie getestet haben. Ich finde es höchst befremdlich, dass Sie mit dem guten Testurteil quasi ein Produkt bewerben, welches dann so beim Händler nicht verfügbar ist. Von einer Spielezeitschrift erwarte ich eigentlich mehr als „Gefälligkeitsgutachten" für Spielehersteller herzustellen, in welchen Spiele besprochen werden, die in dieser Form gar nicht in den Verkauf gelangen. Offensichtlich war Ihr Konkurrenzblatt sorgfältiger beim Testen, denn dort lese ich nur von den tatsächlich im Spiel vorhandenen Charakterklassen.*

ULLI KORNY, PER E-MAIL

Hallo Herr Korny, zu Beginn des Spiels sind acht Berufe verfügbar; im späteren Spielverlauf steht es Ihnen frei, zusätzliche Berufe zu erlernen und Meistergrade zu erwerben. Durch Aufwendung von acht Aktionspunkten können Sie den Beruf wechseln, darunter Räuber, Gardist, Fernhändler oder Geldleiher. Dazu muss man sich allerdings einige Spieljahre voranspielen. Dies funktioniert garantiert auch mit Ihrer Version – Sie haben exakt die gleiche Fassung, die von PC Games und anderen Magazinen getestet wurde (V 1.00). Entscheiden Sie nun selbst, welches Magazin sorgfältiger getestet hat.



DER BEWEIS In Die Gilde können Sie es sogar zum Räuber bringen.

Wo bleibt GTA 3?

*In der neusten PC Games (04/2002) steht **GTA 3** im Hype-O-Meter schon an dritter Stelle mit 10 % (zu denen ich auch gehöre)! Nun frage ich mich, warum Sie in Ihren letzten (inklusive dieser) Ausgaben praktisch keine neuen Informationen, Screenshots gezeigt haben. Platz wäre genügend vorhanden.*

TOBIAS LANDWEHR, PER E-MAIL

Alle bislang vorliegenden Screenshots stammen aus der PlayStation-2-Version und sind entsprechend niedrig aufgelöst – die wollen wir Ihnen nicht zumuten. Hersteller Take 2 konnte bislang keine PC-Bilder bereitstellen; Sie können sicher sein, dass wir ausführlich auf **GTA 3** eingehen werden, sobald echte PC-Bilder vorliegen.

Erste Hilfe

„PC Games hilft" war längst überfällig – super Sache! Was passiert eigentlich, wenn ich euch eine Mail schicke – wird die gleich beantwortet oder muss ich aufs Heft warten?

GÜNNI, PER E-MAIL

Ins Heft nehmen wir alle Anfragen, die wir häufig erhalten oder von denen wir glauben, dass sie viele andere Leser auch interessieren. Wir bemühen uns, auf E-Mail-Anfragen noch am gleichen Tag zu antworten (sofern im Einzelfall nicht Urlaub, Krankheit oder ein Firmenbesuch dagegen sprechen).

Geniales Poster

*Wenn ich mir das **Warcraft 3**-Poster so anschaue, wie es über meinem Schreibtisch an der Wand pinnt, frage ich mich, warum Sie so eine Beilage nicht öfter beilegen?*

MATTHIAS FEINBIER, PER E-MAIL



Nicht in jedem Monat bieten sich solch starke Motive an wie im Falle von **Counter-Strike: Condition Zero** und **Warcraft 3**. Bitte schreiben Sie uns Ihre Vorschläge, wenn Ihnen zum Beispiel ein Artikel-Aufmacher oder ein Titelbild besonders gut gefällt – wir geben uns Mühe, Ihre Wünsche mit zu berücksichtigen.

Wo bleiben die DVD-Spiele?

Warum gibt es so gut wie keine Spiele, die auf DVD erscheinen? Ich habe jetzt schon seit einem halben Jahr ein DVD-Laufwerk, aber ich kann mir gerade mal eure DVD ansehen (ist natürlich klasse, aber nicht genug). Filme gucke ich nicht, da ich einen Player besitze. Der Hauptgrund für meinen Kauf war nun mal der, dass mit immer neue-

ren Techniken entwickelte Spiele erscheinen, die bald einfach keinen Platz mehr auf einer CD haben und die ihn teilweise jetzt schon nicht haben. Warum bringen manche Spieleschmieden ein Game zum Beispiel auf vier CDs raus, wo es doch auf eine DVD passen würde? Ist die Umstellung auf DVD so teuer? Oder gibt es noch einen anderen Grund? Oder gibt es nicht eine Möglichkeit, zumindest für manche Spiele (ab zwei CDs logischerweise) extra eine DVD rauszubringen? Vielleicht könnt ihr meine Mail ja veröffentlichen, da ich glaube, dass viele User schon darüber nachgedacht haben.

SASCHA WOJTASIK, DORTMUND

Tatsächlich verdrängen DVD-Laufwerke zusehends die CD-ROM-Laufwerke aus den PC-Systemen – dennoch beschränken sich DVD-Spiele derzeit auf Sonder-Editionen (**Myst 3**, **Tomb Raider 2** bis **4**). Noch existieren beide Formate – und offenbar scheut man sich bei den Herstellern, zwei verschiedene Versionen anzubieten (CD-ROMs laufen schließlich mit beiden Laufwerken). Wir stimmen Ihnen zu, dass zumindest Spiele, die auf mehreren CDs ausgeliefert werden, besser auf einer einzigen DVD untergebracht wären. Weil fast immer noch Platz auf der Scheibe ist, würden wir uns – ähnlich wie im Video-DVD-Bereich – mehrere Sprachversionen und Bonus-Material (etwa Interviews oder Making-ofs) wünschen.

Kost-spielig

*Die Spiele-Industrie meint, dass sie dem Kunden alles aufzwingen kann. Das sieht man daran, dass die Preise für Computerspiele immer unverschämter werden. Aktuelle Spiele wie **Medal of Honor: Allied Aussault** kosten fast 50 Euro – und nur deshalb, weil viele Gamer das Spiel haben wollen. Die Kosten für Spiele steigen immer mehr – und wer muss das finanzieren? Wir, die Gamer. Bald kosten PC-Spiele genauso viel wie Konsolenspiele – deren Preis liegt zurzeit bei ca. 60 Euro. Wie seht ihr die Sache? Mich würde es freuen, wenn ihr euch für uns Gamer einsetzen könntet.*

SEBASTIAN KÜHN, PER E-MAIL

Während vor der Euro-Umstellung Preise um die 80 Mark (rund 40 Euro) üblich waren, ist jetzt zu beobachten, dass für Neuheiten inzwischen fast durchweg 45 Euro verlangt werden – egal ob **Jedi Knight 2**, **Civilization 3** oder **C&C: Renegade**, egal ob Fachgeschäft, Kaufhaus oder Discounter. Der Preis für **Empire Earth** liegt jetzt – immerhin ein Vierteljahr nach Veröffentlichung – immer noch auf dem 45-Euro-Niveau. Ausnahmen wie **Die Gilde** oder **Star Trek: Bridge Commander** (nach unseren Recherchen bundesweit für unter 40 Euro zu haben) bestätigen die Regel. Wir können preissensiblen Spielekäufern nur dazu raten, sich vor dem Kauf genau zu informieren und Preise zu vergleichen. Besorgnis erregend empfinden wir, dass speziell Add-ons den Spielefans inzwischen teuer zu stehen kommen – 35 Euro für **Black & White: Insel der Kreaturen** oder 30 Euro für das **Siedler 4**-Add-on dürften kaum durchsetzbar sein. Unser neuer Einkaufsführer soll Ihnen helfen, preisreduzierte Spiele-Perlen wie **Aquanox** oder **No One Lives Forever** aus dem Riesenangebot herauszufiltern – höhere Preise als die angegebenen sollten Sie nicht akzeptieren.



VERSCHACHTELT
Gleiches Format wie die Gilde-Schachtel – doch im Gegensatz zur doch etwas labilen Jowood-Box waren diese Klassiker in robusten Pappschubern untergebracht, wie PC-Games-Leser Thomas Pursch beweist.

Alte Schachtel

*Wenn ihr bitte einmal das beigefügte Bild ansehen würdet, dann könnte man fast behaupten, dass es dieses „neue" Kartonformat des Herstellers Jowood, was von euch auf Seite 10 der Ausgabe 4/2002 so hervorgehoben wird, schon einmal da gewesen wäre. Und zwar im Fall von **Pirates!** (1987/89), **Turrican** (1990), **Gods** (1991) und vielen weiteren – meist Amiga-Spielen. Diese Kartons sind aber wirklich die besten, die es je gab. Nicht so groß und unhandlich und nicht so klein, dass keine Anleitung reinpasst. Eventuell könnt Ihr das Foto ja mal im Heft zeigen - vielleicht können sich auch andere Leser daran erinnern.*

THOMAS PURSCH, FREUDENBERG

Warcraft 3

*Ich habe von einem Freund gehört, dass es sich beim **Warcraft** 3-Beta-Test um einen „öffentlichen Beta-Test" handelt. Ich würde gerne daran teilnehmen. Können Sie mir eine Adresse nennen, an die ich mich wenden kann? Was kostet die CD eigentlich?*

SEBASTIAN STRACK, BRAUNSCHWEIG

Für den **Warcraft** 3-Beta-Test konnte man sich innerhalb eines bestimmten Zeitraums online bewerben; Blizzard hat dann per Losentscheid unter allen Bewerbern rund 5.000 Beta-Tester ausgesucht, die im Januar eine CD-ROM mitsamt Zugangs-Codes erhielten. Fachredaktionen wie PC Games sind grundsätzlich an solchen Beta-Tests beteiligt. Diese Version enthält keine Einzelspielermissionen, sondern funktioniert ausschließlich online mit Blizzards Battle.Net. Weil sehr viele Spieler sehr viele Matches austragen, wird den Spieldesignern das Ausbalancieren des Spiels erleichtert (wie viele Hitpoints hat Einheit X, was kostet Gebäude Y, welchen Schaden richtet Zauberspruch Z an etc.). Des Weiteren sind die Beta-Tester aufgerufen, Instabilitäten, Bugs und sonstige Auffälligkeiten an Blizzard zu melden. Ziel ist es, ein möglichst fehlerfreies, stabiles Spiel auszuliefern. Wenngleich der Beta-Test noch einige Monate laufen wird, akzeptiert Blizzard keine Bewerbungen mehr – eine Teilnahme ist also leider nicht mehr möglich. Finger weg, wenn Ihnen eine Beta-CD angeboten wird: Einige Leser berichteten uns von gebrannten Kopien mit falschen, weil völlig willkürlichen Zugangs-Codes.

WIR MÜSSEN DRAUSSEN BLEIBEN
5.000 Beta-Tester aus aller Welt spielen derzeit Warcraft 3 im Battle.Net.



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Klar – wir leben im Informationszeitalter. Aber warum werde ich deswegen ständig gezwungen, Informationen über meine Ohren aufzunehmen? Geht es nicht auch ein wenig leiser?

Es ist so weit. Der erste sprechende Kühlschrank ist fertig und wird angeboten. Darauf hat die Menschheit seit Erfindung gekühlter Höhlen gewartet. Wie schön, wenn mich nun mein Kühlschrank bald mit „Guten Morgen" begrüßt. Mir wäre statt eines Grußes zwar die Bereitstellung von Spiegeleiern lieber, aber man darf nicht zu unbescheiden sein. Liebe Techniker: Wie kommt ihr eigentlich darauf, dass wir das wollen? Ich lege gesteigerten Wert darauf, dass mein PC in geisterhafter Stille seinen Dienst verrichtet. Und nun werde ich von allen Seiten angequatscht. Mein DVD-Player redet, das Handy spricht, der Kühlschrank labert, selbst Autos quatschen mich inzwischen von der Seite an. Das alleine wäre ja schon schlimm genug, aber wer soll überhaupt all diese sprechenden Maschinen verstehen, denen ausgerechnet Informatiker das Sprechen beigebracht haben? Wer verhindert kybernetische Kanzlerkandidaten? Mit Sprache kann auch Inhalt transportiert werden. Wirklich! Und wo soll das enden? Kommen irgendwann Geräte auf den Markt, die sich von Konkurrenzprodukten durch Stille unterscheiden? Werden diese dann teurer sein, weil sie meine Nerven schonen? Im Ernst: Wer will so etwas wie einen sprechenden Kühlschrank wirklich? Ich kenne zwar jemanden, der hat sogar einen geheiratet, aber keineswegs freiwillig. Sollten sich Ingenieure nicht lieber darum bemühen, dass alles ein wenig ruhiger und leiser wird? Ich harre auf eure Meinung, die ihr mir hoffentlich still, per E-Mail, zukommen lasst.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Versionswirrwarr

Hallo Rainer.

*Heute probierte ich Cheats zu **Anno 1602**. Ich machte alles so wie beschrieben, bekam aber keine Werkzeuge, Ziegel etc. Hat das was damit zu tun, dass ich **Anno 1602** bei Aldi gekauft habe?*

HOLGER

Es ist allgemein bekannt, dass es beim Kauf eines Spieles eine ganz erhebliche Rolle spielt, wo man es erwirbt. Natürlich sind in der Aldi-Version weder Ziegel noch Werkzeuge enthalten, die müssen gesondert erstanden werden. Dafür sind die Häuser doppelt so schnell gebaut und halb so teuer. In der Karstadt-Variante sind alle Wege ordentlich geteert und mit Plexiglas-Umrandungen versehen. Die ganz seltene Mooshammer-Fassung ist nicht spielbar, weil die Personengruppen wegen überbordender Haartracht nicht zu differenzieren sind, ständig kleine Hunde im Weg stehen und die Hintergrundmusik an Körperverletzung grenzt. Aktuell ist auch eine SPD-Version erhältlich. Du bekommst dann zwar nicht das Spiel, aber eine steuerlich absetzbare Quittung. Eine gänzlich unlustige Antwort haben die Kollegen Spiele-Profis auf den Seiten 136 bis 139 parat.

Sagenhaft

Hallo,

*sagt euch das Spiel **Dragon Ball** etwas? Danke für eure Hilfe.*

GUIDO

Ich liebe präzise Fragestellungen! Nein, dieses Spiel sagt uns nichts. Es ist keineswegs so, dass wir uns nichts sagen lassen. Uns wurde schon von vielen etwas gesagt, manchmal auch Dinge, die wir gar nicht hören wollten, aber noch nie von einem Spiel namens **Dragon Ball**. Sollte uns in dem Fall eher die Aufmachung oder der Inhalt etwas sagen? Hab ich dich jetzt falsch verstanden und es ist somit mein Versagen? Was wolltest du mir mit dieser Mail überhaupt sagen? In welcher Form sollten wir dazu aussagen? Was genau willst du zu besagtem Spiel wissen?

Bruchstück

Hallo Rossi,

ich kaufe jeden Monat die PC Games und informiere mich über die neuesten Ereignisse im Spiele- und Computerbereich. Aber in letzter Zeit kommt es gelegentlich vor, dass ich die gekauften Zeitschriften zurückgeben muss! Die mir verkauften Exemplare enthielten angeknabberte CDs. Vielleicht solltet ihr dem Drucker/Buchbinder mehr Geld zukommen lassen, damit die Mäuse auch bei ihm nicht mit verheulten Augen aus dem Kühlschrank kommen und sich auf die CDs stürzen müssen.

GRÜSSE MAIK WARNECKE

Natürlich könnten wir jetzt jeder PC Games ein Stückchen Käse beilegen, aber die damit verbundene Geruchsbelästigung würde wohl kaum von den Zeitschriftenhändlern toleriert werden. Zudem käme auch das außerordentlich stilvolle Odeur einer druckfrischen PC Games nicht mehr richtig zur Geltung. Das Problem liegt in deinem Fall jedoch ganz woanders. Du bist einfach zu langsam! Nachdem die neue PC Games einige Tage in den Kiosken liegt, kommt es immer wieder zu wüsten Raufereien um die letzten Exemplare. Da eine CD zerbrechlich ist, kann sie schon einmal in der Hitze des Gefechts Schaden nehmen. Meine Idee, die CD durch eine massive Metallummantelung zu schützen, wurde von der Geschäftsleitung verworfen, weil man erhebliche Verluste unter den Lesern befürchtete. Und der leichtfertig dahingesagte Satz: „Die neue PC Games hat eingeschlagen wie eine Granate", bekäme eine gänzlich neue, höchst unerwünschte Bedeutung. Ich würde dir also raten, ein Zelt zu kaufen und am Erscheinungstag vor dem Kiosk zu campieren, um eines der begehrten ersten Exemplare zu erhalten. Mit einem Abo könntest du dich natürlich um die Anschaffung eines Zeltes drücken.

Orakel

Hallo erst mal,

kürzlich habe ich in meiner Heftsammlung eine alte Playtime gefunden. Darin hast du geschrieben, dass der C64 keine Zukunft mehr habe und dem PC die Zukunft gehört. Ich bin mir deshalb fast sicher, dass du in Kürze bei irgendeinem Konsolenmagazin an-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

gestellt wirst, um dann dem PC den Untergang vorherzusagen. Nicht wahr?

GRUSS STEVEN

Meine damalige Aussage war nicht der Grund dafür, dass der C64 von der Bildfläche verschwunden ist. Insofern wird auch der PC nicht verschwinden, wenn ich zu einem Konsolenmagazin wechseln würde – hoffe ich zumindest. Und warum sollte der PC verschwinden? Technisch hat er noch lange nicht ausgedient und von allen von mir erforschten Möglichkeiten der Reduzierung nutzloser Freizeit ist er noch mit die angenehmste, wenn man mal von Frauen absieht. Aber da es die nicht in einer handlichen Notebook-Version gibt, die nur bei Bedarf aufgeklappt wird und nicht über fest installierte Lautsprecher verfügt, stellt sich die Frage so nicht.

Gesundheitsfrage

Hallo,

ich bin seit Jahren treuer Leser der PC Games und somit auch deiner Kolumne. Heute habe ich mal eine Frage an dich (obwohl: eigentlich betrifft es alle in der Redaktion). Ihr müsst doch viele Computerspiele testen, Berichte schreiben usw. Dabei sitzt ihr sicherlich auch viel vor dem Computer. Meine Frage: Wirkt sich das nicht schädlich aus? Ich meine: Stichwort Elektrosmog. Was ist, wenn mein Heft nächsten Monat nicht ankommt, weil ihr alle im Krankenhaus liegt? Was soll ich denn dann bitte lesen? Und wonach soll ich mich richten, wenn neue Computerspiele herauskommen? Und ohne deine Kolumne, die mich Monat für Monat nach all den Strapazen wieder aufbaut, bin ich sowieso aufgeschmissen. Ich hoffe, du antwortest und kannst meine Bedenken zerstreuen.

HOCHACHTUNGSVOLL,
UND DEIN DIR TIEFST ERGEBENER MRBROOK

Ich kann dich beruhigen. Wir sind hier alle wohlauf und bei bester Gesundheit. Das bisschen Elektrosmog wirkt sich, wenn überhaupt, bei uns nur in homöopathischem Umfang aus. Ich persönlich finde es sogar sehr praktisch, dass ich keine Taschenlampe brauche, weil nächtens die Zeiger meiner Armbanduhr so toll leuchten. Auch kostspieliges Röntgen ist bei mir nicht nötig, weil es genügt, mich auf Fotopapier zu legen. Seitens der Kollegen sind mir keinerlei Ausfälle bekannt. Ledig-

ROSSIS RUMPELKAMMER



Die Hardcore-Zocker unter euch wollten sie schon immer haben – die Evomouse (www.evomouse.com). Leider setzt deren Anschaffung einen energischen Griff in den Geldbeutel voraus. Jedoch nicht immer! **Einer von euch bekommt sie kostenlos!** Und wer wird das sein? Der, welcher mir in den nächsten vier Wochen den abgefahrensten Link schickt.

HTTP://WWW.GHETTOSCOOTER.COM



Dass Trendsportarten auch für den kleinen Geldbeutel erschwinglich sind, zeigt uns anschaulich diese Seite. Auch ohne Geld muss man nicht mehr abseits stehen, wenn Betuchte mit ihren Sportverletzungen prahlen.

HTTP://WWW.FREI-SAUFEN.DE
Die grauenhaften Nebenwirkungen des Alkoholkonsums werden hier drastisch dokumentiert. Selbst das Design dieser privaten Seite ist ein Mahnmal gegen den übermäßigen Genuss von Alkohol.

HTTP://WWW.PRIVAT48.DE/CASEGALLERY



Nervt euch das langweilige Gehäuse eures Computers? Wenn ihr ihn optisch verschönern wollt, bekommt ihr hier mehr als genug Anregungen. Wer beim Betrachten dieser Seite nicht sofort zu Schraubenzieher und Flexscheiben greift, ist klinisch tot.

lich die durchschnittliche Menge von Haaren ist bei uns im Haus außerordentlich niedrig. Würde sie nicht von diversen weiblichen Mitarbeitern kräftig gestützt, würde sie zirka dem 1,3fachen der Mitglieder der Vereinigung deutscher Glatzköpfe entsprechen. Aber dabei kann es sich auch durchaus um eine vorübergehende Modeerscheinung handeln.

Installation

Hi Rossi,
ich habe Probleme bei der Installation von einer ***FIFA-2002****-Demo aus der DVD 12/2001 der PC Games, denn es startet einfach die Installation. Kannst du mir sagen, was ich falsch mache?*

WOLFGANG POESKE

Nach Erhalt deiner Mail habe ich erst einmal die versteckte Kamera gesucht. Diese Möglichkeit habe ich aber sogleich wieder verworfen – bestimmt fehlt mir lediglich der Weitblick, deine Mail zur Gänze zu verstehen. Also rekapitulieren wir noch einmal: Ich soll dir sagen, was du falsch machst, weil bei der Installation der Demo einfach die Installation startet? Was sollte statt dessen starten? Die Aufzeichnung von **Headnut TV** auf deinem Videorekorder? Wie würdest du es denn installieren wollen, ohne Installation? Also gut, ich gebe auf. Kommen Sie raus, Herr Felix!

Gewinner

Hallo PC-Games-Redaktion,
gestern frage ich mich, was das eigentlich für ein Paket ist, das da seit morgens in meinem Zimmer steht. Lautsprecherboxen. Habe ich die bestellt? Nein. Und was sagt der Absender? Computec Media. Dann beschlich mich ein leises Gefühl und ich rannte an meinen Schrank, in dem meine PC Games lagern. Dort wühlte ich alles durch, bis ich schließlich die richtige Ausgabe fand. Und tatsächlich: Gewinnspiel mitgemacht und Centauri-Lautsprechersystem gewonnen! Beim anschließenden Freudentanz musste ich aufpassen, mir nicht den Kopf an der Decke zu stoßen. Super! Vielen Dank! Aber eine Frage habe ich noch: Von den ganzen Preisen, die es zu gewinnen gab, habe ich die Lautsprecher gewonnen. Aber woher wusstet ihr, dass ich schon längere Zeit mit dem Gedanken gespielt habe, mir ein paar neue zu kaufen (auf meinen alten steht Rainbow Arts drauf, wie die Zeit vergeht)? Der Gewinn hat perfekt gepasst! Noch einmal danke und auf die nächsten zehn Jahre PC-Games-Abo.

JONAS LEY

Freut uns, wenn es dich freut. Und dass es dich freut, ist auch kein Zufall. Unsere verdeckten Ermittler informieren uns natürlich vorher, welcher Preis für euch am geeignetsten wäre. Sollte euch also nächtens eine schemenhafte Gestalt auffallen, die eidechsenartig, mit wehendem Cape eure Hauswand erklimmt – keine Panik: Das ist keine Spätfolge eines Horrorfilms, sondern unser Informant, der lediglich herausfinden will, welcher Gewinn am geeignetsten wäre. Auch das Keuchen unter eurem Bett muss euch nicht beunruhigen – irgendwo muss er sich doch verstecken. Und wenn eine bleiche Gestalt vor eurem Fenster schwebt, holt kein Weihwasser und Knoblauch, sondern sagt einfach laut und deutlich, was ihr brauchen könnt, um die Prozedur zu vereinfachen.

Belgisch

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
wie in meiner letzten Mail angekündigt, die versprochenen Flaschen Bier anbei. Ich hoffe, Sie werden Ihre Meinung über belgisches Bier noch einmal überdenken.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: VOLKER SEER

Lieber Herr Seer,
vielen Dank für das Verschicken Ihres Care-Pakets. Alle Flaschen kamen unbeschädigt an. Nach einem ausführlichen Test, dem leider alle Flaschen zum Opfer fielen, komme ich nicht umhin, mein Urteil über belgisches Bier zu revidieren. Weit ab vom Reinheitsgebot wurde ein Bier geschaffen, welches ebenso süffig wie wohlschmeckend ist. Nach der vierten Flasche wurde mir auch klar, warum sich besagte Marke „Delirium Tremens" nennt und deren Etiketten mit rosa Elefanten geschmückt sind, die zu diesem Zeitpunkt sogar in schönstem Flämisch zu mir gesprochen haben. Ihren Ratschlag, das Bier bei Raumtemperatur zu genießen, hätte ich gerne befolgt, aber nach einigen Flaschen konnte ich den Test nur noch unter den Bedingungen der Bodentemperatur weiterführen. Fazit: Ich habe mich geirrt. In Belgien wird köstliches Bier gebraut. Allerdings ist es mir jetzt ein Rätsel, wie sich Belgier aufrecht fortbewegen können.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC Games **Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt`s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: Zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: Vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trainer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games (2 CDs und 1 DVD) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games Testjahrbuch" (Art.-Nr. 002052)
- ☐ „PC Games Tipps-&-Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002065)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.



Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Hat etliche Medaillen, Meisterschafen und Pokale in sämtlichen Sportspielen gewonnen und findet Computergegner blöd. Macht derzeit außerdem die Online-Welten von Dark Age of Camelot unsicher.



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.



Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbrief-onkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:



Ina Willax
-346 (PC Games)



Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20
(Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40
(Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon : 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.): computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:









PSG · PC ACTION · N-ZONE

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgem e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001
280.159 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 197).

Platz 1
Jowood
Cultures 2





PR-Managerin
Esther Manga, Jowood

Haben Sie mit der hohen Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?
Um ganz ehrlich zu sein, hofft man als Publisher immer, dass die jeweilige Anzeige gut beim Endkunden ankommt. In diesem Fall sind wir besonders stolz darauf, diesen Preis zu erhalten, da es gleich mit der ersten Anzeigenstaffel geklappt hat. Die Kampagne soll neugierig machen. **Cultures 2** vereint wie kein anderes Spiel Aufbaustrategie- mit Adventure-Elementen und zeichnet sich durch eine spannende Geschichte aus. Die sagenumwobene Midgardschlange und mystische Völker stehen im Mittelpunkt der Missionen. Da die PC Games zu den führenden Fachmagazinen gehört, ist sie natürlich ein fester Bestandteil in unserer Mediaplanung. Selbstverständlich wird die erfolgreiche Kampagne fortgesetzt.

Platz 2
Metal Gear Solid 2 (Saturn)

Platz 3
Jedi Knight 2 (Activision)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Mai?

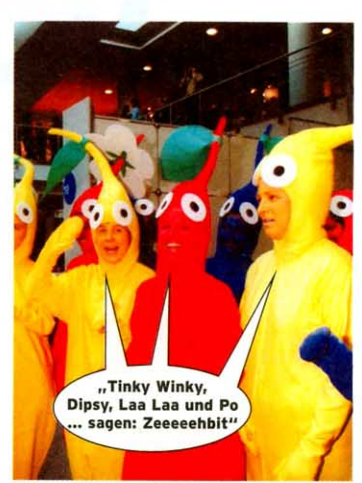


DAS VIELFACHE CROFTCHEN Beim Look-alike-Wettbewerb in München traf sich die erste Tranche an Möchtegern-Doubles.

Björn Kehr aus Berlin war nicht der Einzige, der beim Anblick des Grüppchens sofort an das quirlige Kinderschreck-Quartett dachte. Sein Teletubbies-Spruch setzte sich bei der Abstimmung gegen die Konkurrenz durch und wird mit einem Spielepaket belohnt, das auch in diesem Monat für einen Gewinner bereitsteht. Teilnehmen können Sie per Postkarte, E-Mail oder auf unserer Website (Rubrik: „Special").

Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. April 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



BUNTE MISCHUNG Das engagierte Nintendo-Standpersonal treibt's bunt.

Am 30. April erscheint die PC Games 6/2002

C&C: Generals

Noch vor der E3 im Mai will Westwood genaue Details zur Fortsetzung der Echtzeit-Kultserie **C&C** enthüllen. Wenn alles klappt wie geplant, gehört PC Games zu den weltweit Ersten, die **Generals** wirklich spielen können.

Mafia

Die für dieses prächtige Action-Spiel nachgebaute Stadt der 30er-Jahre ist so riesig, dass Sie wohl besser ein Taxi nehmen, um zum Tatort zu gelangen. Oder Sie „leihen" sich einfach einen der Oldtimer aus ... Freuen Sie sich auf den Test dieses Top-Shooters!

Dungeon Siege

Eines steht schon jetzt fest: An der Traumgrafik von **Dungeon Siege** muss sich künftig alles messen lassen, was zum Genre der Charakterwerte, Klassen und Zaubersprüche gezählt werden will. Steuerung und Spielprinzip hat sich Spieldesigner Chris Taylor (**Total Annihilation**) bei **Diablo 2** abgeguckt und mit vielen raffinierten Neuerungen ergänzt. Die maximal acht Gefährten wagen sich in tief verschneite Täler, stapfen durch Sümpfe und Eis-Dungeons, besuchen entlegene Dörfer und erstehen Waffen, Rüstungen und Essenzen. Wie lange wir zur Rettung des Königreichs Ebn gebraucht und was wir unterwegs erlebt haben, verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe. Und natürlich auch, ob Ihre Hardware-Ausstattung angesichts aufwendiger Effekte, stufenlosem Zoom und 360°-Drehungen nicht schlappmacht – die Tests anhand der Vorabversion lassen zumindest auf moderate Anforderungen schließen.

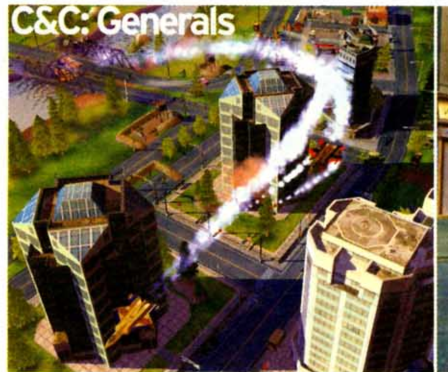
Sudden Strike 2

Ausführlicher Test und spielbare Demo in einer Ausgabe: CDV verspricht eine lange Liste an Verbesserungen gegenüber Teil 1 des Überraschungshits. Wir ziehen für Sie vorab in die taktisch anspruchsvolle Echtzeit-Schlacht.

Auch in der nächsten Ausgabe wieder mit 2 CDs plus DVD – für € 4,99!

Tipps & Tricks

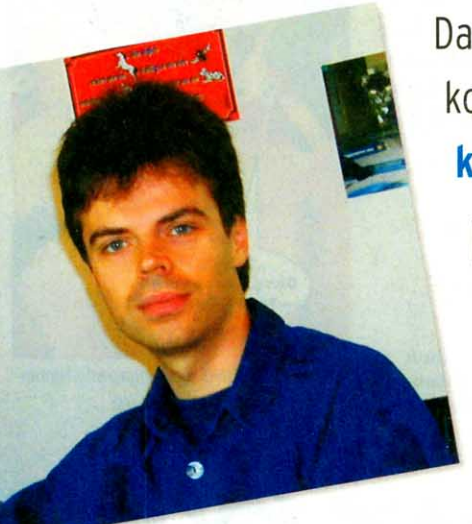
Egal, ob Sie es mit der Mafia im gleichnamigen Spiel aufnehmen oder mit den Skelettkriegern und Riesenspinnen in **Dungeon Siege**: PC Games lässt Sie nicht alleine und hilft mit Tipps für den Einstieg und knifflige Stellen.







Was macht eigentlich ... Volker Wertich?



Dass der Erfinder von Blue Bytes Siedlern seit Jahren konsequent von der Öffentlichkeit abgeschottet wird, kommt nicht von ungefähr ...

Es hat sich ausgewuselt: „Ehrlich gesagt: Nach zwei Jahren Programmierung an **Die Siedler 1** konnte ich die kleinen Männchen eine Zeit lang nicht mehr sehen." Das war 1993. 1996 erschien **Siedler 2** – ebenfalls von Blue Byte. Ebenfalls ein riesiger Erfolg. Diesmal aber ohne Volker Wertich. 1997 engagierte ihn Blue Byte für Teil 3 der Aufbau-Strategieserie. Nach dessen Fertigstellung gründete der Programmierer die Firma Phenomic mit Sitz in Ingelheim am Rhein. Seitdem Funkstille. Erst im September 2000, als sich Jowood die Rechte am ersten Phenomic-Spiel sicherte, tauchte sein Name wieder auf. Wieder Funkstille. Bis zu diesem Interview. Genauso wie der Name des Spiels unterliegen alle Details derzeit noch höchster Geheimhaltung. Nur so viel: Es wird ein 3D-Fantasy-Echtzeit-Aufbau-Strategiespiel, geplant für Ende dieses Jahres. Erste Einblicke werden zur E3 im Mai erwartet.

PC Games: Seit dem Erscheinen von **Die Siedler 3** bist du förmlich untergetaucht – was ist in der Zwischenzeit passiert?

Wertich: Nach **Siedler 3** haben wir noch ein ganzes Jahr an beiden Zusatz-CDs gearbeitet und Anfang 2000 mit dem neuen Projekt begonnen. Dieses Projekt und der Aufbau des Teams fordert meine ganze Aufmerksamkeit.

PC Games: Warum warst du nicht an **Siedler 4** beteiligt?

Wertich: Blue Byte wollte den Titel bereits Weihnachten 2000 fertig stellen, was nach meiner Meinung keine ausreichende Zeitspanne war, um einen würdigen Nachfolger zu erstellen.

PC Games: Die für euer Geheimprojekt verwendete 3D-Engine stammt von Massive Development, den Machern von **Aquanox**. Ist eine für Unterwasser-Shooter entwickelte 3D-Grafik so einfach für ein Strategiespiel nutzbar?

Wertich: 3D-Grafik-Engines sind nicht mehr so spezialisiert, wie das noch vor einigen Jahren der Fall war, auch wenn natürlich eine Engine für einen 3D-Dungeon-Shooter nicht für Outdoor-Szenen geeignet wäre. Unsere Erfordernisse bestehen darin, eine extrem schnelle und effiziente Engine zu haben, welche im Bereich Effekte an der Spitze steht. Dies erfüllt die Krass-Engine (die für **Aquanox** entwickelte Massive-Engine, Anm. d. Red.) optimal.

PC Games: Welches 3D-Strategiespiel (**Empire Earth**, **Battle Realms** etc.) hat den Spagat zwischen Spielbarkeit und 3D-Technologie deiner Meinung nach am besten hinbekommen?

Wertich: Für Echtzeit-Strategiespiele bedeutete „3D" in der Vergangenheit meist Experimente im Bereich Darstellung und Steuerung, welche den meisten Spielen nicht gut getan haben. **Empire Earth** und **Battle Realms** sind grafisch sicherlich noch ein Stück von dem entfernt, was 2D-Spiele an Qualität bieten konnten. Dies wird sich in diesem Jahr durch mehrere Titel endgültig ändern, denn die Spieleentwickler haben aus den Fehlern gelernt und die Leistungsfähigkeit der 3D-Karten nimmt weiter zu.

PC Games: In einem Interview hast du auf die Frage, ob man bei **Die Siedler 3** die Ansicht drehen könnte, geantwortet: „Zum Glück nicht – der Spieler würde hoffnungslos die Orientierung verlieren." Bleibst du dabei?

Wertich: Ja, ich denke nach wie vor, dass die große Mehrheit der Spieler bei einem Echtzeit-Strategiespiel die Spielwelt nicht drehen möchte, um eine optimale Orientierung zu behalten. Dies zeigen auch die Verkaufszahlen der Spiele, bei denen die Drehung der Spielwelt erforderlich war.

PC Games: Zitat Volker Wertich: „Drei gut austarierte und vollständig ausgearbeitete Völker mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Besonderheiten sind sehr viel besser als zum Beispiel zehn Völker, die sich nur durch ein paar Grafiken und Parameter unterscheiden." Für dein neues Spiel sind jedoch jede Menge Fantasy-Völker geplant – Gerüchten zufolge sogar über 20 ...

Wertich: Diese Kritik bezog sich auf **Age of Empires**, bei welchem sich die Rassen in erster Linie durch Parameter unterschieden und mehrere die gleichen Gebäude nutzten.

PC Games: Demnächst stehen **Age of Mythology** und **Warcraft 3** an. Angst vor der Fantasy-Konkurrenz aus Übersee?

Wertich: Unser Spiel unterscheidet sich deutlich von diesen beiden klassischen Echtzeit-Strategiespielen.



WERTICHS ECHTES Das erste Siedler-Spiel kam 1994 auf den Markt.



DREIFALTIGKEIT Siedler 3 ist deutlich kampflastiger als die vorherigen Folgen.

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de)**. Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.